Oyungezer ÖZEL

LEAGUE OF LEGENDS

SAYI: 03 / 10.00 ₺ (KDV Dahil)
oyungezer.com.tr/lol



SİHİRDAR VADİSİ YENİLENİYOR

Bilmeniz gereken her şey burada!

SİZİ NELER BEKLİYOR?

- **REHBER** 20 YENİ ŞAMPİYON + 10 ŞAMPİYON GÜNCELLEMESİ
- **TOPLULUK HABERLERİ** LOL TV, EN İYİ COSPLAY'LER, ANLAŞMALI YAYINCILAR
- **PROFESYONEL LİG** LEAGUE OF LEGENDS'DA PRO OYUNCULUĞA GİDEN YOL



ÖZEL SAYI #3

Oyungezer
SAYI: 03 - 10/2014
ISSN: 2148 - 0869

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Ateş Uluç, *ates@oyungezer.com.tr*

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, *sinan@oyungezer.com.tr*

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, *tugbek@oyungezer.com.tr*

Editörler
Deniz Kırca, *deniz@seti.com.tr*
Eren Okka, *eren@oyungezer.com.tr*

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, *gizem@oyungezer.com.tr*

Serbest Yazarlar
Cengizhan Kervancı, *cengizhan@oyungezer.com.tr*
Emre Ürük, *emre.uruk@oyungezer.com.tr*
Sarp Kürkcü, *sarp@oyungezer.com.tr*

Web Geliştirme
Ozan Özkan, *ozan@oyungezer.com.tr*

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti. Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885
Sancaktepe İstanbul
Tel: 0216 585 91 02, Faks: 0216 585 91 30

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

KÜÇÜK BİR RİCA...
Oyungezer Özel'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

İÇİNDEKİLER







PULSE FIRE *EZREAL*

KURULUM VE ÜYELİK

EFSANE OYUNA İLK ADIMLARINIZI ATIN

EREN OKKA

League of Legends macerasına katılmaya hazır mısınız? Yola çıkmadan önce yapmanız gereken tek şey oyunun kurulum dosyasını indirmek ve kendinize ücretsiz bir üyelik açmak. Bunun için **signup.leagueoflegends.com/tr** adresine gidebilir veya oyunun açılış ekranındaki ilgili bağlantıyı takip edebilirsiniz. Seçebileceğiniz birden fazla sunucu var, ama eğer oyunu Türkçe oynamak, özel indirimlerden ve avantajlardan faydalanmak istiyorsanız **Türkiye Sunucusu**'na kayıt olmalısınız.

Hesabınızı oluşturduktan sonra e-posta adresinizi mutlaka doğrulamanızı öneririz. Bu sayede hesabınızı koruma altına alıp başkaları tarafından ele geçirilmesini güçleştirmiş olacaksınız. Üstelik adresinize gelen e-postadaki bağlantıya tıklayıp doğrulama işlemini tamamladığınız takdirde, dört zaferlik IP takviyesi kazanacaksınız. Bu işlemi daha sonra gerçekleştirmek isterseniz oyunun resmi web sitesine giriş yaptıktan sonra Hesap Yönetimi sayfasını ziyaret edebilirsiniz.

TÜRKİYE SUNUCUSU'NA GEÇİŞ

Eğer hâlihazırda bir *League of Legends* oyuncusuysanız, başka bir sunucuda (örn. EU West) hesabınız varsa, yeni bir hesap açmaktansa bu hesabınızı Türkiye Sunucusu'na aktarabilirsiniz. Yapmanız gereken, oyun içi mağazaya (*Store*) girmek, *Account* sekmesini açmak ve *Transfer to Turkey* biletini seçerek işlemi onaylamak. Bu işlem sırasında karşınıza çıkabilecek yegâne sorun, sihirdar adı çakışması. Türkiye Sunucusu'nda sizinle aynı adda bir başkası bulunuyorsa kendinize yeni bir isim seçmeniz gerekecek.

Bilgisayarınızda *League of Legends* yüklüyse Türkiye Sunucusu'na geçiş için oyunu baştan kurmanıza gerek yok. Oyunu ilk çalıştırdığınızda karşınıza çıkan, en son haberlerin ve ücretsiz şampiyon rotasyonunun listelendiği pencerenin sağ üstündeki sunucu ismine tıklayın. Açılan *Regional Settings* başlıklı pencerenin *Select Region* kısmından *Turkey*'i seçin. *Select Language* kısmında zaten otomatik olarak *Türkçe* seçilecektir. *Save* deyip onayladığınızda oyunun Türkçe dil dosyalarının kendiliğinden indirildiğini göreceksiniz. Hemen ardından *Oyna* düğmesine basıp giriş yapabilirsiniz.

OLASI SORUNLAR VE ÇÖZÜMLERİ

• *League of Legends* sürekli gelişim halinde ve içeriği hemen her hafta güncelleniyor. Dolayısıyla kurulum sonrasında oyunu ilk açışınızda bir güncellemeyle karşılaşmanız gayet normal bir durum.

• *Oyna* düğmesi aktif değilse ve tıklanmıyorsa, şansınıza, sunucular bakımda olabilir. O anki durum pencerenin sağ üst köşesinde, *Türkiye*'nin üstünde, *Çevrimiçi* şeklinde yazıyor olmalı. Dilerseniz **tr.leagueoflegends.com/tr/service-status** adresinden veya resmi forumlardaki *Hizmet Durumu* bölümünden de kontrol edebilirsiniz.

• Eğer oyun dosyalarının bir şekilde zarar gördüğünden şüpheleniyorsanız, pencerenin sağ üst köşesindeki dişli simgesine tıklayarak açacağınız *Seçenekler* penceresinden *Onar* özelliğini kullanabilirsiniz. Bu özellik tüm dosyaları kontrol edip hatalı olanları düzeltecektir. Aynı penceredeki *Kullanıcıdan Kullanıcıya Aktarıma İzin Ver* seçeneğini devre dışı bırakmak birtakım bağlantı problemlerini çözebileceği gibi, oyunun güncellemeleri indirme hızını yavaşlatabilir.



• VPN ya da Proxy kullanıyorsanız oyuna girmeden önce devre dışı bırakmanızda fayda var. Aksi takdirde oyun sırasında bağlantı problemi yaşayabilirsiniz.

• Oyunun mağaza sayfasında sorun yaşıyorsanız, Internet Explorer ayarlarını sıfırlamak işe yarayabilir. Bunun için IE'yi açın, ayarlar simgesine ve oradan İnternet Seçenekleri menüsüne tıklayın, ardından Gelişmiş ve Sıfırla yolunu izleyin.

• *League of Legends*, sistem gereksinimleri düşük bir oyun olsa da eğer çok eski bir bilgisayar kullanıyorsanız biraz sıkıntı yaşatabilir. Bu durumda oyun esnasında Escape tuşuna basıp *Görüntü* sayfasından bazı grafik ayarlarını düşürme yoluna gidebilirsiniz. Eğer oyunun grafikleriyle ilgili daha ciddi bir sorun yaşıyorsanız, ekran kartı sürücülerinizi güncellemek bu sorunu büyük olasılıkla ortadan kaldıracaktır.

• Yaşadığınız her türlü sorun için **forums.tr.leagueoflegends.com** adresinden resmi forumlara göz atmanızı öneririz. Başkaları da önceden sizinle aynı sorunu yaşamış ve çoktan çözümünü bulmuş olabilir.

ARAYÜZ VE AYARLAR

OYUN EKRANINA HÂKİM OLMANIN SIRLARINI PAYLAŞIYORUZ

EREN OKKA

League of Legends'ın gayet basit ve anlaşılır bir kullanıcı arayüzü var. Biz bu yazıda özellikle yeni başlayan oyuncuların farkına varmadığı, varsa dahi önemini kavrayamadığı bazı detaylara değineceğiz.

KISAYOLLAR VE DİĞER SEÇENEKLER

Oyun esnasında klavyenizden Escape tuşuna basarak ulaşabileceğiniz *Seçenekler* penceresi adeta dolup taşıyor. Bu penceredeki *Kısayol Tuşları* bölümünü üşenmeyip okursanız birçok faydalı kısayol keşfedebilirsiniz. Mesela bir yeteneğe seviye atlatmak için üzerine fareyle tıklamak yerine, Ctrl'e basılı tutup yeteneğin kısayol tuşuna basabilirsiniz. Benzer şekilde Alt+W gibi bir kombinasyonla ilgili yeteneği kendi üzerinizde kullanabilir, örneğin kendinizi hızlıca iyileştirebilirsiniz.

Normalde çoğu yeteneği kullanmak için önce **Q-W-E-R** tuşlarından birine basmanız, ardından hedefinizin üzerine fareyle tıklamanız gerekir. Otomatik Kullan sayesinde bir yeteneği fare imlecinin bulunduğu yerde tek tuşla kullanabilirsiniz. Bu özellik, alışması biraz zor olsa da, yetenekleri daha seri kullanmanızı sağlar.

Son olarak (profesyonel oyuncular tarafından sıkça kullanılan) şu tuşları bilmenizde fayda var: **A** veya **X** tuşuna basarak bir yere tıkladığınızda şampiyonunuz tıkladığınız yere gider, ama normalden farklı olarak, önüne bir düşman çıkarsa hemen durup saldırmaya başlar. **S** tuşu şampiyonunuzu siz ona yeni bir emir verene dek durdurur. **H** tuşuna bastığınızdaysa şampiyonunuz hareket etmez fakat menzilinde bir hedef varsa saldırmayı sürdürür.

Seçenekler penceresinin diğer bölümlerinde de kayda değer bazı özellikler bulunuyor, kurcalayın. Aralarından özellikle *Arayüz* bölümü *Sohbet* başlığı altındaki *Zaman etiketlerini göster* seçeneğini mutlaka etkinleştirin. Böylelikle sohbet ekranında kimin neyi ne zaman yazdığını anlarsınız. Ejderha ve Baron zamanlamalarında, ya da rakibinizin Sıçra yeteneğinin hesabını tutarken faydasını görürsünüz.



Kısayol tuşlarına alışamazsanız, Seçenekler penceresinden değiştirebilirsiniz.

SOHBET KOMUTLARI

Oyun içinde Enter tuşuna basıp takım arkadaşlarınızla iletişim kurabilirsiniz. Shift+Enter'a bastığınızda sohbet penceresinde "/all" yazısı çıkar ve devamına yazdıklarınız rakip takım tarafından da görülebilir. Bu özelliği açmak için Arayüz bölümü *Sohbet* başlığı altındaki *[Tüm] Sohbet (Eşleştirmeli)* seçeneğini işaretlemeniz gerek.

Arkadaş listenizdeki sihirdarlarla mesajlaşmak mı istiyorsunuz? Diyelim ki *Goyun* adlı arkadaşınıza bir özel mesaj atmanız gerekiyor. Sohbet penceresine şunu yazın:

/w Goyun Akşam maça geliyor musun?



Size en son mesaj gönderen oyuncuya, ismini tekrar yazmaya gerek kalmadan şu şekilde yanıt verebilirsiniz (komuttan sonra iki boşluk bıraktığınızdan emin olun):

/r Tamam, akşam görüşürüz!

Bunun dışında **/surrender** veya **/ff** komutunu kullanarak teslim olma oylamasını başlatabilirsiniz. **/joke** ile espri yapar, **/dance** ile dans eder, **/taunt** ile rakiple dalga geçer ve **/laugh** ile kahkahalarla gülebilirsiniz. Kısa yoldan eğlenmek için Ctrl'e basılı tutup **1-2-3-4** tuşlarına basın.

OTOMATİK KULLAN SEÇENEĞİNİ AÇARSANIZ ŞAMPİYON YETENEKLERİNİ ÇOK DAHA HIZLI KULLANABİLİRSİNİZ, AMA ALIŞMASI ZORDUR.

İŞARETLER

Takım arkadaşlarınızla iletişim kurmak hayati önem taşıyor, ama sohbet penceresine bir şeyler yazmaya her zaman vaktiniz olmayacak. *League of Legends*'da Uyarı ve Çekilme olmak üzere, klavyenin **G** ve **V** tuşlarıyla kullanılan iki temel işaret var. Kullanmak için önce işaret tuşuna, sonra da haritada işaret etmek istediğiniz noktaya tıklamanız yeterli. Bir rakip şampiyon ya da kuleyi hedef göstermek için doğrudan onun üstüne de tıklayabilirsiniz.

Üçüncü Sezon sonrasında gelen bir güncelleme sayesinde "Tehlike", "Yoldayım", "Bana Yardım Et" ve "Rakip Kayboldu" şeklinde daha açıklayıcı işaret seçeneklerine kavuştuk. İşaretleri kullanırken fare tuşunu basılı tutarsanız bu seçenekleri görüntüleyebilirsiniz; örneğin fareyi sağa doğru sürükleyip bırakırsanız "Yoldayım"ı seçmiş olursunuz. Ya da örneğin rakibiniz ortadan kaybolduğunda, sohbet penceresine "ss" (missing) ya da "mia" (missing in action) yazmak yerine koridorunuzda bir "Rakip Kayboldu" uyarısı bırakırsınız, takım arkadaşlarınız daha dikkatli olur.







LOL'E BAŞLARKEN

MİLYONLARCA OYUNCU, BAZEN DOST BAZEN DÜŞMAN

EREN OKKA

Her gün 30 milyon, her ay toplam 70 milyondan fazla insan *League of Legends* oynuyor. Karşılaştırmak isterseniz, gelmiş geçmiş en gözde DVO'lardan biri olan *World of Warcraft* bile ancak aylık 12 milyon oyuncuya ulaşabilmişti. Başka türden bir örnek daha vermek gerekirse, en popüler Facebook oyunlarından *Candy Crush* için bu rakam 46 milyondu.

Milyonlarca insan bir araya gelmiş, etrafta başka bir sürü oyun varken niçin bunu oynuyor? Bu insanlar deli mi? Deli miyiz biz? Hiç de bile! Rekabet hissini *League of Legends* kadar iyi yaşatan, sürekli güncelliğini koruyan, hünerli ellerimiz kadar kıvrak zekâmızı da ödüllendiren, her türlü oyuncunun gönlünce, sıkılmadan oynayabildiği, üstelik free2play oyun modelinin hakkını böylesine veren başka kaç oyun var? Yıllar önce popüler strateji oyunları için hazırlanan modlar olarak karşımıza çıkan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) türü, *League of Legends*'ın büyük katkısıyla artık resmen spor kategorisinde değerlendiriliyor. İzlemek isteyenler için her daim yeni bir turnuva var. Kendimiz oynamaya fırsat bulamasak bile Twitch'teki kanallarda canlı yayınlanan karşılaşmaları izlemek hayatımızın önemli ve keyif veren bir parçası oldu.

Yıllardan 2014, milyonlarca oyuncudan oluşan kocaman bir topluluğuz. Türkiye'nin ve buralı oyuncuların da bu topluluğun bir parçası olmasından mutluluk duyuyoruz. *League of Legends*'a dair içimizde biriktirdiklerimizi daha fazla insanla paylaşmanın bizce en mantıklı yolu onun için bir dergi hazırlamaktı. İlk iki sayımıza gösterdiğiniz yoğun ilginin ardından da devamını getirmek farz oldu. Oyungezer Özel'in üçüncü sayısında güncellenmiş içerik, yeni bilgiler ve fazlasıyla işte karşınızdayız. Dergimizin ilk bölümü olan rehber boyunca önce oyuna yeni başlayan veya başlamak isteyenler için bir giriş yapacak, ardından oyun modları, haritalar, şampiyonlar, roller, eşyalar ve dahasını detaylı olarak ele alacağız. Öğrenmeye hevesli herkese selam olsun!

NASIL OYNANIR?

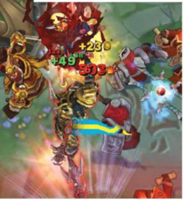
League of Legends'daki her oyuncu **Sihirdar** olarak adlandırılıyor ve her sihirdarın (üyelikte seçtiğiniz kullanıcı adından farklı) bir adı ve simgesi var. Oyuna giriş yaptığınızda açılan, tepesinde kocaman bir *Oyna* düğmesi bulunan pencere, sihirdarınızı kontrol ettiğiniz bölüm. Profil sayfasından o anki durumunuzu, geçmiş karşılaşmaları, sahip olduğunuz şampiyonları, sihirdarınızı kuvvetlendiren rün, kabiliyet ve büyüleri görüntüleyebilirsiniz.

Yaptığınız her karşılaşma sonucunda deneyim (XP) ve İtibar Puanı (IP) kazanıyorsunuz. Deneyim

HER GÜN 30 MİLYON, HER AY TOPLAM 70 MİLYONDAN FAZLA İNSAN LEAGUE OF LEGENDS OYNUYOR. BU İNSANLAR DELİ Mİ? DELİ MİYİZ BİZ?









kazandıkça seviye atlayıp yeni kabiliyetlere kavuşuyor, İtibar Puanlarını ise mağazada (örneğin şampiyon satın almak için) harcayabiliyorsunuz. Oyunda bir de Riot Puanı (RP) olarak bilinen bir para birimi var. Türk lirası karşılığında satın alınan RP'lerle örneğin şampiyonlarınıza değişik kostümler giydirebiliyorsunuz, fakat bu kostümlerin oynanış üzerinde bir etkisi bulunmuyor. Diğer bir deyişle, *League of Legends*'da gerçek para harcayarak satın aldığınız içerikler, diğer oyunculara karşı size bir üstünlük sağlamıyor. *League of Legends*'ı diğer free2play oyunlardan ayıran başlıca özelliklerden biri de bu: Başarı parayla satın alınamıyor.

1, 2, 3, 4, HERKES ŞAMPİYON

League of Legends'ın esas oyun kısmında ise **Şampiyon** adı verilen kahramanları yönetiyoruz. Kanun kaçağından şerife, büyücüden suikastçıya her çeşit şampiyon var. Hepsinin de hem tasarımı hem de oynanışı kendine has; kendinize göre bir tane bulamamanızın imkânı yok.

Oyuna sürekli yeni şampiyonlar ekleniyor ve diğerleri de güncelleniyor. Biz bu yazıyı hazırladığımız sırada **120 şampiyon** vardı, siz okuduğunuz sırada bu rakam daha da artmış olmalı. "Hepsini nasıl öğreneceğim" diye endişelenmeyin; öğrenmek başlı başına bir keyif. Başlangıçta herhangi bir şampiyona sahip değilsiniz ama hafta başı değişen ücretsiz şampiyon rotasyonu sayesinde her hafta on tanesini deneyip, birkaç ay içinde hepsini öğrenebilirsiniz.

Tam anlamıyla bir takım oyunu olan *League of Legends*'ın şampiyonları karşılaşma esnasında farklı roller üstleniyor. Sihirdar profilinizdeki ilgili sekmede görebileceğiniz üzere şampiyonlar Büyücü, Destek, Dövüşçü, Nişancı, Suikastçı ve Tank rollerine ayrılmış durumda. Fakat bu kabaca bir sınıflandırmadan ibaret ve bazı şampiyonların kimi zaman başka rollerde de oynandığını görebilirsiniz. İlerleyen sayfalarda şampiyon seçimi ve rollerini detaylı bir şekilde anlatacağız.

SAVAŞMA, SPOR YAP

League of Legends maceralarımızın tamamı Runeterra adlı fantastik dünyanın Valoran kıtasında geçiyor. Büyük savaşlar ve yıkımlar atlatan Runeterra'nın âlimleri bir gün diyor ki bu iş böyle yürümez, gittiğimiz yol yol değil. Madem ki kavganın dövüşün önünü alamıyoruz, neden bunu organize bir biçimde, bir spor müsabakasıymış gibi yapmıyoruz? İşte böyle doğuyor Efsaneler Ligi. Azılı düşman Noxus ile Demacia ve diğer bölgelerden gelen şampiyonlar bundan böyle kozlarını Adalet Meydanlarında paylaşıyor.

Böyle özet geçince tuhaf oluyor tabii ama oyunun öyküsünün esas can alıcı yönünü şampiyonların geçmiş yaşantıları oluşturuyor. Aşk, ihtiras, kin, nefret, entrikanın bini bir para. Sevdiğiniz şampiyonların efsanelerini vakit buldukça mutlaka okuyun. Böylelikle hem onlara daha çok bağlanacak, hem de oyun içi etkileşimlerini anlamlandırabileceksiniz.

TEBDİL-İ MEKÂN

Oyunda mücadele verdiğimiz dört harita (Sihirdar Vadisi, Uğursuz Koruluk, Kristal Kayalık, Sonsuz Uçurum) var ve bir tanesi (Kristal Kayalık) hariç tüm haritaların amacı aynı: Rakip takımın merkezini yok etmek. Bunu başarmak için de öncelikle kendi merkezimiz ve rakip takımınki arasında uzanan koridorlarda ilerleyip düşman kulelerini sırayla yıkmamız gerekiyor.

Hangi haritada oynuyor olursak olalım, merkezimizin hemen gerisindeki başlangıç platformunda canlanarak oyuna adım atıyoruz. Bu platform (Sonsuz Uçurum haritası hariç) üzerinde durduğunuz sürece canınızı ve mananızı hızla yeniliyor; dolayısıyla çok az canınız/mananız kaldığında riske girmemek için buraya dönüp biraz bekleyebilir ve bu sırada da platformun hemen yanındaki eşya satıcısından alışveriş yapabilirsiniz.

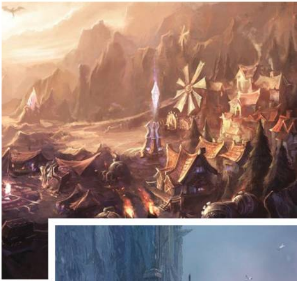
Haritadaki tek düşman, rakip şampiyonlar değil. Merkezinizden belirli aralıklarla minyonlar canlanıp rakip takımın merkezine doğru yola çıkıyor ve oyunu kazanmak için bu minik askerlerden mümkün olduğunca çok sayıda öldürüp avantaj sağlamamız gerekiyor. Minyonların haricinde, koridorların arasında kalan ve rehber boyunca orman olarak adlandıracağımız alanlarda yaşayan canavarlar var. Doğal yaşamın bir parçası diyebileceğimiz bu canavarların, minyonların aksine herhangi bir takıma bağlılığı bulunmuyor. Bazıları daha oyunun başında bile tek bir şampiyon tarafından öldürülebilirken, bazılarını öldürmek için iyice güçlenip takım halinde saldırmanız gerekiyor. Bu güçlü canavarları öldürdüğünüzde kendinize veya tüm takımınıza altın ve ek özellikler kazandırıyorsunuz. Tüm canavarlar, öldükten belirli bir süre sonra tekrar diriliyor.

Rehberimizin devamında farklı oyun modlarını ve bu modların geçtiği haritaları ele alacağız.

OYUN MODLARI

SEÇ, BEĞEN, AL!

EREN OKKA





Herkesin kendine göre bir yaşam tarzı ve öncelikleri var. Oyunculuk söz konusu olduğunda da durum pek farklı değil. Video oyunlarını herkesin bizim kadar ciddiye almasını bekleyemeyeceğimiz gibi, bir oyun bizim için sıradan bir uğraş iken başkalarının adeta onunla yatıp kalkmasına karışamayız. Siz de ister normal ister "hardcore" diye tabir ettiğimiz türden bir oyuncu olun, *League of Legends*'daki yeriniz hazır: Burada herkese göre bir oyun modu var.

EĞİTİM

Eğer oyuna yeni başladıysanız uğramanız gereken ilk yer burası. Daha önce benzer türde oyunlar oynamış olsanız dahi, aksiyona atılmadan önce bir saatinizi ayırıp Eğitim bölümlerini mutlaka tamamlamanızı öneririz. Bu bölümlere ulaşmak için PVP.net istemcisindeki *Oyna* düğmesine basıp *Eğitim* sekmesine gelmeniz yeterli. Sonsuz Uçurum'daki **Temel Eğitim**'de temel oynanış prensiplerini, oyunun ana haritası olan Sihirdar Vadisi'nde geçen **Savaş Eğitimi**'nde ise çok daha fazlasını öğreneceksiniz. Ayrıca eğitim sırasında, oyundaki yüzü aşkın şampiyon arasından Ashe, Garen ve Ryze ile de tanışma fırsatı bulacaksınız. Dilerseniz bu bölümü bir kez bitirdikten sonra diğer şampiyonlarla tekrarlayabilirsiniz.

KLASİK

Sihirdar Vadisi haritasında oynanan Klasik oyun modu için MOBA oyun türünün ve dolayısıyla *League of Legends*'ın özü diyebiliriz. Öncelikli amacınız, beş kişilik takımınızla birlikte mücadele edip rakip takımın merkezini yok etmek. Eğer önceden Savaş Eğitimi'ni tamamladıysanız zaten haritanın temel özelliklerini öğrenmiş olmalısınız.

Eğitim'in ardından, Klasik oyun modunda Giriş ve Başlangıç zorluk seviyelerinde **Yapay Zekâya Karşı** en azından birkaç maç yapmanızı öneririz. Başka oyuncularla birlikte, bilgisayar kontrolündeki beş düşman şampiyona (bot) karşı yapacağınız bu maçlar size hangi durumda nasıl davranmanız gerektiğine dair tecrübe katacaktır. Orta Seviye zorluk sizi ilk başta korkutabilir, ama emin olun bir süre sonra bu zorluğa da gülüp geçeceksiniz. Hatta çok çok sonra, tek başınıza beş bota karşı oynayıp kazanmanız bile mümkün olacak! Bir de not: Bu modda oyundaki bütün şampiyonlarla karşılaşmanız mümkün değil.

Yakın zamanda gelen güncellemelerle birlikte daha akıllıca hareket eden botlara kavuştuk ama yine de gerçek oyuncuların yerini tutmuyor. Yapay zekâya karşı alıştırma yapıp birkaç seviye atladıktan sonra artık er meydanına yani PvP'ye giriş yapmaya hazırsınız. Klasik oyun modunda PvP, **Normal** ve **Dereceli** karşılaşmalar olmak üzere ikiye ayrılıyor. Dereceli karşılaşmalara ancak oyunda 30. seviyeye ulaşıp 16 adet şampiyona sahip olduktan sonra giriş yapabilirsiniz. Ancak son seviyeye ulaşsanız dahi hemen dereceli oyunlara girmeniz önerilmez, dolayısıyla oyunun en çok vakit geçireceğiniz bölümü normal karşılaşmalar olacak.

DOMINION

Pek kıymeti bilinmeyen bu mod, alışılanın dışında bir oyun tarzı sunuyor. Beşer şampiyondan oluşan takımlar bu kez haritadaki bir dizi noktayı ele geçirip mümkün olduğunca uzun süre boyunca elinde tutmak için koşturuyor. İki takımın da merkezi oyuna 500 can ile başlıyor, karşı takımdan daha fazla sayıda nokta ele geçirdiğinizde düşmanın merkezi can kaybetmeye başlıyor, kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse oyunu o kazanıyor.

ARAM

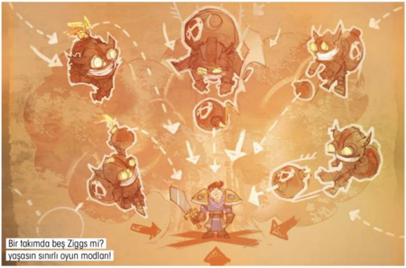
Sihirdar Vadisi'nde totemiymiş, ejderiymiş, şuymuş buymuş kafa yormaktan sıkılınca kendinizi Sonsuz Uçurum'a (lafın gelişi) bırakıveriyorsunuz, kafanız rahat ediyor. Üstelik haritanın her yanında sevimli Poro'lar geziniyor! Bundan iyisi, Demacia'da kayısı.

All Random All Mid'in kısaltması olan bu modda, adı üstünde, şampiyonlar rastgele seçiliyor ve herkes ortada savaşıyor. Kullanılabilir şampiyonlardan bir tanesi (önceden satın aldıklarınız ve haftalık ücretsiz şampiyonlar arasından) gelişigüzel seçilse de iki defaya mahsus yeniden "zar atma" şansınız var. Tekrar seçim yapmadan oynadığınız birkaç karşılaşmadan sonra bu hakkınız yenileniyor.

ARAM'da üsse dönüp iyileşme şansı olmadığı için iyileştirme yeteneği olan Nami, Sona ve Soraka gayet etkilidir. Uzaktan yüksek hasar verebilen Jayce, Lux, Nidalee gibi şampiyonlar ve dar alanda etkili olanlar pek sevilir. Misal, engel olmadığınız takdirde Master Yi öyle bir coşar ki arka arkaya 5'te 5 yapacak kıvama gelir. Bu demek değil ki yakın dövüşçülerle, tanklarla kaybetmeye mahkûmsunuz. Ölmek bilmeyen Dr. Mundo'lar, büyücülerden daha fazla hasar veren Alistar'lar da gördü bu gözler. Bütün takım "kötü" şampiyonlardan oluşmadığı müddetçe zar atmayın, değişik şampiyonlarla oynamanın keyfini çıkarın.

ÖZEL OYUN

Deyim yerindeyse kuralları sizin koyduğunuz, serbest bir moddur. Oyundaki tüm haritalardan birini seçip kendi oyununuzu oluşturabilir veya oyun lobisine girip başkasının kurduğu oyunlara katılabilirsiniz. Bir arkadaşınıza meydan okumak, ya da ufak bir turnuva düzenlemek için idealdir. Dilerseniz oyununuza şifre koyup tanımadığınız insanların katılmasını engelleyebilirsiniz.



Bir takımda beş Ziggs mi?
yaşasın sınırlı oyun modları!



Kurduğunuz özel oyunlara arkadaşlarınızı davet edebileceğiniz gibi, *Bot Ekle* düğmesine basarak yapay zekâ sahibi botlar da ekleyebilirsiniz. Ama tabii ki sizinle boy ölçüşmelerini beklemeyin. Bir de not: Hangi botun hangi koridora gideceğini doğrudan seçemiyor olsanız da ayarlamanız mümkün. Örneğin beş adet bottan oluşan bir takımda birinci ve dördüncü botlar alt koridora, ikinci ve beşinci botlar üst koridora, üçüncü bot ise orta koridora gider. Kendi takımınızdaki botlar ise sizin konumunuza göre yer değiştirir.

Bir şampiyonu öğrenmek, yeni bir şeyler denemek istediğinizde Özel oyun modunu kullanabilirsiniz. Riven'ın Q yeteneğiyle engellerin üstünden atlamayı öğrenmek mi istiyorsunuz? Açın bir oyun, atlayıp zıplayın dilediğinizce. Malzahar'la ormancılık yapmak gibi bir çılgınlık mı peşindesiniz? Eh, Özel oyun modu ne güne duruyor? Ya da oturun, kendi kurallarınızı yazın. Bakarsınız çok tutar, oyuna eklenir (ARAM'ın da eskiden böyle eğlencelik bir mod olduğunu hatırlatalım).

Özel mod size özgürlük sağlasa da, getirisi de ona göre oluyor: Oyun sonrası deneyim ve IP kazanabilmek için oyunda yeterli sayıda gerçek (bot olmayan) oyuncu bulundurmalı ve takımları dengeli kurmalısınız. Ayrıca 15. seviyeden itibaren her gün belirli bir miktar oyun süresinden sonra Özel oyunlar hiç deneyim ve IP vermez. Buna karşılık, Özel modda açılan bir oyundan ayrıldığınızda herhangi bir ceza almazsınız. Yine de siz siz olun, oyunbozanlık yapmayın.

SINIRLI OYUN MODLARI

2013'ün son aylarından itibaren karşımıza çıkan ve kısıtlı süre boyunca açık kalan bu modlar oyunun çehresini değiştirdi desek yeridir. Gelecekte karşımıza çıkacak yeni modları düşündükçe içimiz kıpır kıpır oluyor.

Birimiz Hepimiz İçin: Bir takımdaki herkesin aynı şampiyonu oynamak zorunda olduğunu düşünün. Üst üste çakılan Son Parıltı'lar, havada uçuşan Nidalee mızrakları, birbirini kendine çeken Thresh'ler... Görülmeye değer bir oyun moduydu, kaçırdıysanız videolarını internetten izleyin mutlaka.

Hesaplaşma: Sonsuz Uçurum'da teke tek ya da ikiye iki karşılaşmaların yapıldığı bu modda zafere ulaşmanın üç yolu vardı: İlk kanı dökmek (ikiye iki oyunlarda ilk iki şampiyonu öldürmek), ilk kuleyi yıkmak ya da 100 minyon kesen ilk takım olmak. Oyunlar çok kısa sürüyordu ama keyifliydi.

Altıda Altı: Her takımda beş yerine altı oyuncu olsaydı ne olurdu? 5'te 5'le yetinemeyen oyuncular için harika bir fırsattı. Fazladan iki oyuncunun yarattığı fark meta oyunu da etkilemişti. Özellikle dört ormancının kapıştığı karşılaşmalar ilginçti.

Ultra Rekabet Faktörü: URF moduyla bir hayal daha gerçek oldu: Manasız, bekleme süresiz, dertsiz oyun! Riot zamanla bazı şampiyonları "çok yoruldukları" gerekçesiyle yasaklamak durumunda kalmıştı ki haklıydı, zira örneğin Sona'yı seçip bütün oyun boyunca Q ve W'ya abanıp oyunu kazanmak mümkündü.

Yükseliş: 200 puana erişen ilk takımın maçı kazandığı, Kristal Kayalık'ı kumlarla kaplayan bu yeni modda haritadaki Shurima emanetlerini ele geçirmek üzere sürekli bir koşuşturmaca yaşanıyordu. Haritanın ortasındaki Xerath'ı alt eden şampiyon Yükseliş'e eriyor ve ilave can, sonsuz mana, bekleme süresinde azalma gibi süper özellikler kazanıyordu.

BUZ CADISI LİSSANDRA, SAHİP OLDUĞU KARANLIK GÜÇLERLE RAKİPLERİNİ DONDURMAKTAN FAZLASINI YAPARAK, ONLARI DELİK DEŞİK VE PARAMPARÇA EDİYOR.



HARİTALAR

ADALET MEYDANLARINI YAKINDAN TANIYALIM

EREN OKKA

SİHİRDAR VADİSİ

İki takımın merkezi arasında uzanan üç koridor ve aralarında yer alan ormandan oluşur. Her koridor üçer kule ve birer inhibitör, merkezlerse ikişer kuleyle korunur. Kuleleri haritanın ortasından başlayıp düşman merkezine doğru sırayla yıkmalı, inhibitörlerden en az birini etkisiz hale getirmelisiniz. Merkezi yok ettiğiniz anda zafer sizindir!

Ormanda 01:55'te beliren birkaç canavar kampı ve ikişer adet güçlü canavar bulunur. **Büyük Kertenkele** öldürüldüğünde, normal saldırıların rakibi yavaşlatmasına ve zaman içinde hasar vermesine neden olan bir güçlendirme verir. **Antik Golem** ise bekleme sürelerini azaltan ve mana geri kazanma hızını artıran bir güçlendirme ile donatılmıştır.

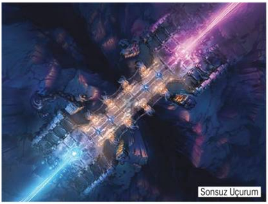
Nehrin alt kısmında 02:30'da beliren **Ejderha** çok daha güçlü bir canavardır, dolayısıyla grup halinde saldırmak daha iyi sonuç verir. Ejderha'nın saldırdığı şampiyonun hasar gücü %20 düşer ve zamana bağlı hasar alır. Öldürdüğünüz zaman takımınızın her üyesi fazladan 180-270 arası altın kazanır. Ejderha, öldükten 6 dakika sonra yeniden canlanır. Oyundaki en güçlü canavarsa 15:00 itibarıyla nehrin üst kısmındaki oyukta beliren ve öldükten 7 dakika sonra yeniden canlanan **Baron Nashor**'dur. Baron'un saldırı ve savunma değerleri gayet yüksek olduğu gibi, hiçbir kalabalık kontrolü büyüsünden (yavaşlatma, sersemletme, vb.) etkilenmez. Üstüne üstlük, saldırı gücünüzü %50 düşüren ya da sizi bir süreliğine etkisiz hale getiren özel yetenekleri vardır. Baron Nashor'u öldürdüğünüzde takımınızdaki her oyuncu 900 deneyim puanı, 300 altın ve özel bir güçlendirme kazanır. Bu güçlendirme hem can ve mana yenilemeyi hızlandırır, hem de fazladan saldırı ve yetenek gücü verir. Önemli bir detay, güçlendirmenin yalnızca Baron öldürüldüğü an hayatta olan takım arkadaşlarınıza verildiğidir.



Sihirdar Vadisi



Uğursuz Koruluk



Sonsuz Uçurum



Kristal Kayalık

UĞURSUZ KORULUK

Üçe üç karşılaşmalara olanak tanıyan, karanlık bir atmosfere sahip bir haritadır. Boyut olarak Sihirdar Vadisi'nden küçük olmakla birlikte merkezler arasında üç yerine iki koridor ve her koridorda ikişer kule barındırır. Oyuncular, Uğursuz Koruluk'a normalden daha fazla altınla başladığı için eşya alım seçenekleri daha fazladır.

Uğursuz Koruluk'taki iki koridorun arasında, haritanın ortasında tek bir ormanlık bölge vardır. Bu ormandaki giriş ve çıkışların sayısı az olsa da konum itibarıyla sizi baskın yapmaya, ormanda saldırgan oynamaya teşvik eder. Bu haritada totem de kullanılamadığı için rakiplerinizi pusuya düşürmek, kaçarmış gibi yapıp onları hazırlıksız yakalamak gayet kolaydır.

Haritanın en üst kısmındaki açıklık, 10:00'da ortaya çıkan **Zehirçene**'nin yuvasıdır. Uğursuz Koruluk'un en güçlü tarafsız canavarı olan bu devasa, hortlamış örümcek, Baron Nashor ile yarışamasa da gayet kuvvetlidir. Özellikle art arda vuruşları ve ağ atma yeteneği can sıkar. Zehirçene'yi yendiğinizde tüm takımınıza altınla beraber fazladan saldırı hızı, bekleme süresinde azalma, can ve mana yenilenmesinde hızlanma katan bir güçlendirici kazandırmış olursunuz. Zehirçene, öldükten 5 dakika sonra yeniden dirilir.

Uğursuz Koruluk'un ormanında, 03:00'da açılan ve onları kontrol eden takıma özellik artıları veren iki sunak bulunur. Bir sunağı ele geçirmek için bir süre üzerinde beklemeniz yeterlidir ve üzerinde bekleyen dost şampiyonların sayısı ne kadar fazlaysa bu süre o kadar kısalır. Ele geçirilen bir sunak 90 saniyeliğine kilitlenir, rakip oyuncuların kontrolüne giremez. Bir sunağı ele geçirdiğinizde, takımınızdaki herkes her minyon öldürüşünde fazladan +3 altın kazanır. İkisini birden ele geçirmekse saldırı ve yetenek güçlerine %10 artı verir.

KRİSTAL KAYALIK

Bu haritanın temel oyun mekaniği, hedef noktalarını ele geçirmek. Beş adet noktadan birini (saat yönünde sayacak olursak: Değirmen, Maden, Mezarlık, Taş Ocağı, Rafineri) ele geçirmek için üzerine tıklayıp bir süre ona odaklanmanız gerekiyor. Hareket eder, saldırıya uğrar ya da bir yeteneğinizi kullanırsanız ele geçirme işlemi sona erer. Karşı takımdan daha fazla sayıda noktayı kontrol atında tuttuğunuzda düşmanın merkezi can kaybetmeye başlar. Kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse oyunu o kazanır.

Kristal Kayalık'ta ilk 1 dakika 20 saniye boyunca başlangıç platformundan ayrılamıyorsunuz, dolayısıyla maç başlamadan pusu kurmak ya da erken bir katliam almak gibi bir şansınız yok. Fakat oyun başlar başlamaz yüksek tempolu bir mücadele ve koşuşturmaca sizi bekliyor. Zaman ilerledikçe takımınıza belirli bir noktayı rakip takımdan önce ele geçirmenizi gerektiren bazı görevler verilebilir. Bu görevleri başarıyla yerine getirdiğinizde takımınıza bir güçlendirme kazandırmış olursunuz.

Hedef noktalarının yer aldığı çemberin iç kısmında büyük bir tarafsız bölge bulunuyor. Bu bölgede diğer haritalardaki gibi tarafsız canavarlar olmasa da, stratejik önem taşıyan bazı noktalar var. Tarafsız bölgenin çevresi boyunca dizilmiş can yadigârlarını aldığınızda can ve mana değerlerinizin bir kısmı anında yenilenir ve ayrıca puan kazanırsınız. Yadigârlara göre sayıca daha az olan hız sunakları ise üzerinden geçtiğinizde hareket hızınızı kayda değer ölçüde artırır.

Haritanın tam orta noktasında, her iki takım için ayrı ve yan yana iki adet güçlendirici bulunuyor. Bu güçlendiriciyi almak için hedef noktalarında olduğu gibi bir süre üzerinde odaklanmanız gerekir ve aldığınızda iki özel güç kazanmış olursunuz. Bunların ilki olan Kalkan, size 250 can değerinde kalkan verir ve 10 saniye boyunca hasar almazsanız etkisi yenilenir. İkinci güç olan Şimşek'in ise normal saldırılarınızı ve yeteneklerinizi kullandıkça birden fazla rakibe sıçrayıp hasar veren (Statikk Hançer gibi) bir etkisi vardır.

SONSUZ UÇURUM

Sonsuz Uçurum'daki hedefimiz yine düşman merkezini yıkmak olsa da her şey basite indirgenmiş durumda: Haritada sadece bir adet koridor, her koridorda ikişer kule ile birer inhibitör, ve merkezleri koruyan ikişer kule daha var. Orman yok, orman olmadığı için orman canavarları da yok, başlangıç platformuna dönüp can yenilemek yok, ölmeden alışveriş yapmak yok... Kısacası ölmek var, dönmek yok!

Sonsuz Uçurum'a tüm şampiyonlar 3. seviyede başlıyor. Diğer bir deyişle daha oyuna başlar başlamaz üç yeteneğinizi birden açma, ya da içlerinden birini daha fazla güçlendirme şansına sahipsiniz. Benzer şekilde başlangıçta sahip olduğunuz altın miktarı da fazla; böylelikle daha en baştan sağlam bir-iki eşya ve bir sürü iksir depolayabiliyorsunuz.

Başlangıç platformuna dönüp iyileşmek mümkün olmadığı için can ve mana yenileyen eşyalar diğer haritalara göre burada daha çok önem kazanıyor. İyi haber şu ki haritadaki köprünün iki kenarında boylu boyunca dizilmiş can yadigârları bulunuyor. Bu yadigârları topladığınızda kısa süreliğine can ve mana değerleriniz iyileşiyor.

Sonsuz Uçurum'da sadece oyunun en başında ve ilerleyen dakikalarda öldükten sonra alışveriş yapabilirsiniz. Diğer bir deyişle geri dönüş büyüsünü kullanıp alışveriş yapmak mümkün değil. Bazı oyuncular sırf çok para biriktirdikleri ve eşya satın almak istedikleri için intihar etme yolunu seçer; fakat böyle bir durumda bunun size gerçekten avantaj sağlayıp sağlamayacağını iyi hesaplamanız gerekir. Üstelik, bilerek ölmek diğer oyuncular tarafından pek hoş karşılanan bir durum değildir.

Tek koridorda kıyasıya mücadele sunan Sonsuz Uçurum haritası etkileyici görselliğinin ve Freljord Savaş Borusu gibi bu haritaya özel eşyaların yanı sıra birçok sürprizi de içinde barındırıyor. Siz siz olun, özellikle Greyor ve Lyte'ın konuşmalarını iyi dinleyin. Ama daha da önemlisi, **Poro**'lara bisküvi vermeyi unutmayın!



ŞAMPİYON SEÇİMİ

DOĞRU SEÇİMLER OYUNU KAZANDIRIR

EREN OKKA

Efsaneler Ligi'ni bu kadar heyecan verici kılan en önemli ayrıntı şampiyonlar olsa gerek. Klasik bir strateji oyununda olduğu gibi sıradan birimleri yönetmek yerine, burada her biri kendi öykülerine sahip eşsiz kahramanların suretine bürünüyoruz.

Oyundaki yüz yirmi civarı şampiyon hem saldırı ve savunma güçleri, hem de yetenekleri bakımından birbirinden ayrılıyor. Kimi o kadar dayanıklı ki indirmek için birkaç kişi birleşip saldırmanız gerekiyor. Kimi düşük sağlık ve savunma değerlerine rağmen bu açığını olağanüstü hasar gücüyle kapatıyor. Bazıları takım arkadaşlarına destek olmakta ustalaşırken, bazılarını başlangıçta azıcık beslediniz mi kartopu gibi büyüyüp güçleniveriyor... Peki, onca şampiyon arasından hangisini seçeceğiz?

ŞAMPİYON KİM?

Öncelikle şurada anlaşalım: "En güçlü şampiyon" diye bir şey yok. Her şampiyonun kendine göre güçlü ve zayıf yanları, hepsinin kendine göre bir oynanış tarzı var.
Zaman zaman bazılarının oyuncular tarafından daha sık tercih edildiğini, bazılarınınsa düşüşe geçtiğini göreceksiniz. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte bu dengeler hep değişir.

Eğer oyuna yeni başladıysanız yapmanız gereken şey, size sunulan ücretsiz şampiyonları sırayla denemek. Ücretsiz şampiyon rotasyonu,



on adet şampiyonu herkes için oynanabilir kılar ve bu şampiyonların listesi her hafta değişir. Dolayısıyla gidip mağazada bir kuruş para harcamasanız dahi sürekli yeni şampiyonlar deneyebilirsiniz.

Şampiyonları denedikçe bazılarını kendinize daha yakın hissedeceksiniz. Kiminin dış görünüşü hoşunuza gidecek, kiminin efsanesine hayran kalacaksınız, kiminin oynanış tarzı ilginç gelecek. Dergimizin son bölümündeki rehberleri okuyarak şampiyonlar hakkında detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz. Oynanışlarına birinci elden tanık olmak isterseniz de internet üzerinden (örneğin **www.twitch.tv** veya **yayincilar.leagueoflegends.com.tr**) canlı yayın yapan profesyonel oyuncuları izlemenizi öneririz.

KENDİNİZE SORDUĞUNUZ SORU "CANIM BUGÜN NE OYNAMAK İSTİYOR?" DEĞİL, "TAKIMIMIN KAZANMASI İÇİN NE SEÇMELİYİM?" OLSUN.

SEÇİM EKRANI

Oyunda bir maça başlamadan önce her seferinde şampiyon seçim ekranıyla karşılaşacaksınız. Bu ekranda yukarıdaki geri sayım bitene kadar şampiyonunuzu, kostümünü, rün ve kabiliyet sayfalarınızı, ve sihirdar büyülerinizi seçmeniz gerekiyor. Kostümler ne kadar cafcaflı da olsa oynanış üzerinde bir etkisi bulunmaz, sadece gösteriş amaçlıdır. Sevdiğiniz şampiyonları özel kostümleriyle görmek keyifli, o ayrı.

Seçim ekranında takımınızdaki diğer oyuncu-



larla sohbet edebilirsiniz. Sessiz kalmayın. Selam verin, hangi rolü tercih ettiğinizi söyleyin. Oyuna girer girmez bir şampiyonu seçip kilitlemeyin. Herhangi bir anlaşmazlığa düşerseniz oyunu terk etmek yerine çözüm üretin. Unutmayın ki şampiyon seçim ekranını terk ederseniz ceza alırsınız ve belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz. Arka arkaya terk ettiğiniz oyunlarda bu süre uzar. Eğer dereceli bir karşılaşmadan kaçarsanız ayrıca lig puanı kaybedersiniz.

SEÇİM ÖNCELİĞİ

Bazen oyuncular şampiyon seçim ekranı açılır açılmaz örneğin "MID" diye bağırır, sonra da "ilk ben yazdım", "hayır ben yazdım" diye kavgaya tutuşur. Bu konuda bilmeniz gereken iki acı gerçek var:

1. Kendi yazdıklarınız bilgisayarınızda anında görünse de, oyun sunucusu üzerinden başka oyunculara ulaşması zaman alır. Onların bilgisayarında önce kimin yazdığı farklı görünebilir. Dolayısıyla önceliğini ispat etmek için kopyala & yapıştır yapmanın bir anlamı yok.

2. Kimin ilk yazdığının hiçbir önemi yok.

Eğer illa ki bir sıra gözetecekseniz listede ismi yukarıda gözüken önce seçsin (Sıralı Seçim modunda zaten kural böyledir). Hem bu sayede başkalarını sırf internet bağlantısı veya bilgisayarı daha yavaş olduğu için cezalandırmış olmazsınız.

Riot Games'in bu soruna getirdiği çözümlerden biri olan Takım Kurucu sayesinde önceden "ben şununla oynamak istiyorum" deyip artık ona göre oyun aratabiliyorsunuz, aklınızda bulunsun.

TAKIM UYUMU VE DENGE

Şampiyon seçerken kendinize sorduğunuz soru "Bu maç ne oynamak istiyorum?" değil, "Takımımda bu oyuncular varken, kazanmamız için ne seçmeliyim?" olsun.

Herkes şampiyonunu seçtikten sonra bazen bir de bakarsınız ki takımınızda büyücü yok. Saldırı ve yetenek gücü arasında bir denge kurmazsanız işi zora sokarsınız. Siz saldırı gücüne abanırsanız karşı takım zırhları kuşanır, doğru düzgün hasar veremezsiniz. Herkes yetenek gücü hasarı veriyor olsa, rakipleriniz büyü direncine yüklenir. Fakat eğer dengeli bir takım kurarsanız, farklı türden savunma eşyalarına daha fazla altın harcamak durumunda kalırlar.

Seçtiğiniz şampiyonun güçlü ve zayıf yönlerini, oyunun hangi aşamalarında daha etkili olduğunu bilin. Bazı şampiyonlar oyunun başında diğerlerine göre kuvvetlidir ama oyun ilerledikçe zayıf kalır. Bu durumda erkenden oyunu bitirmeye bakın. Eğer tam aksine takımınız oyun uzadıkça güç üstünlüğünü ele geçirecek cinstense oyunu mümkün olduğunca uzatmaya, bu sırada eşyalarınızı geliştirmeye çalışın.

KARŞI SEÇİM YAPMAK

Kapalı Seçim modunda karşı takımın şampiyon seçimlerini oyun başlatılana dek göremiyoruz, dolayısıyla bu başlık sadece Sıralı Seçim için geçerli. Sıralı Seçim'de önce her iki takım da üçer şampiyon yasaklama hakkını kullanır, ardından şampiyon seçimine geçilir. Diğer takımın hangilerini seçtiğini görebildiğiniz için, buna karşı bir strateji geliştirebilirsiniz. Eğer karşı takımın seçtiği şampiyonların zayıf yönlerini biliyorsanız, bunu avantajınıza kullanın.

Diyelim ki orta koridor oyuncusu olarak Lux seçildi. Bildiğiniz üzere Lux'ın tehlike anında kaçmak için kullanabileceği bir yeteneği yoktur, ancak sizi bir süre yerinize sabitleyebilir veya yavaşlatabilir. Karşısına Fizz gibi bu yeteneklerden kaçınıp aradaki mesafeyi kat edebilecek bir şampiyon seçerseniz kazanma şansınızı artırırsınız. Bir başka örnek olarak alt koridorda destek amaçlı oynayan Leona'yı ele alalım. Leona, sersemleten yetenekleriyle can sıkar. Yakalandığınızda ölmeseniz de çok hasar alırsınız. Ama siz karşısına Morgana seçerseniz, doğru zamanlamayla kullandığınızda Kara Kalkan yeteneği Leona'yı tamamen etkisiz kılar.

Eğer rakip takım bunları gözetip size karşı seçim yaptıysa, zayıf yönünüzü kullanmasına izin vermeyecek şekilde oynamaya çalışın. Örneğin oyunun başlarında fazla açılmayın, kulenizin altında güvende oynayın. Ya da seviye üstünlüğünü ele geçirir geçirmez (diyelim ki ondan önce 6. seviye oldunuz) üzerine çullanın.



ROL PAYLAŞIMI

Rehberimizin bir sonraki bölümünde meta oyunu ve rolleri detaylı olarak anlatacağız, şimdilik şu kadarını bilmeniz yeterli:

- **Üst koridora bir dövüşçü/tank gider.**
- **Ormanda ormancı dolaşır ve o da genelde dövüşçü/tanktır.**
- **Orta koridordaki şampiyon genellikle bir büyücü veya suikastçıdır.**
- **Alt koridorda bir nişancı ve yanında bir destek şampiyonu bulunur.**



Herkesin daha iyi oynadığı bir rol mutlaka vardır. Seçim ekranında bunu belirtin, ama fazla ısrarcı olmayın. Olur da maçı kaybederseniz, sonradan "bana X oynatmadınız, o yüzden kaybettik" gibi şeyler de söylemeyin; kimseye bir faydası dokunmaz. Gerektiğinde her rolü oynayabilmek sizin sorumluluğunuz. "Ben ormancı oynayamıyorum" bir bahane değil, eğer oyunda iyi bir yerlere gelmek istiyorsanız paşa paşa öğreneceksiniz. Her rolden iyi bildiğiniz en az iki şampiyon olsun. Dereceli maçlara girmeden önce yapay zekâya karşı, sonra da normal oyunlarda bol bol pratik yapın. Sürekli tek bir şampiyonu seçip onunla oynamaya çalışırsanız, şampiyonunuz yasaklandığında dımdızlak ortada kalırsınız. Sevmediğiniz rollere alışmaya çalışın. Örneğin genelde destek rolünü oynamak isteyenlerin sayısı azdır, ama ligde hızla yükselmenin (ve hatta insanların gönlünü kazanmanın) en garantili yollarından biri de iyi bir destek oyuncusu olmaktır.



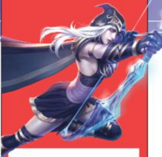
ROLLER VE META OYUN

OYUNU KİTABINA GÖRE OYNAYIN

EREN OKKA

Bir sürü şampiyon, her biri birbirinden farklı deyip durduk rehber boyunca. Yalnızca dış görünüşleri değil, oynanış tarzları da değişik dedik. Peki, bu şampiyonları farklı kılan ne?

Fantastik bir dünyada geçen devasa çevrimiçi oyunlarda alışık olduğumuz standart formül şudur: Irkınızı, cinsiyetinizi ve tipinizi belirledikten sonra bir de karakter sınıfı seçersiniz. Bu belki elinde kılıcı ya da baltasıyla bir yakın dövüşçü olur, belki de kırılgan ama uzaktan yüksek hasar veren büyücü. Warrior, mage, priest, rogue... Yarattığınız bu karakterle yaşar, seviye atlatırsınız. *League of Legends* böyle bir oyun değil. MOBA türünde kalıcı bir dünyadan ziyade savaş arenalarında gerçekleşen kısa süreli maçlar var. Bu maçlarda her seferinde farklı bir kahramanın rolüne bürünüyoruz. Maç boyunca o kahramana seviye atlatıp yeteneklerini geliştiriyoruz, ama her maçta yine sıfırdan başlıyoruz. Bu kahramanlar yani şampiyonlar birbirinden ne denli farklı yeteneklere sahip olursa olsun, DVO'lardaki gibi sınıflara ayrılmış durumda: Okçusu, büyücüsü, dövüşçüsü, hepsi burada.





'META OYUN' KAVRAMI

Satrançta imkânınız olsa bütün taşları vezirle değiştirmek istersiniz. Burada böyle bir şey yok; burada önemli olan takım oyunu. Takım olmanın, takım olarak oynamanınsa bazı kuralları var.

İdeal takım oluşumu nedir? Onca şampiyon arasından hangilerini seçeceğiz? Seçtiğimiz şampiyonları haritada ne şekilde görevlendireceğiz? Bu tarz sorular sizin olduğu kadar diğer oyuncuların da aklını kurcalıyor. Hatta o kadar çok kurcalıyor ki zamanla "metagame" ya da kısaca "meta" denilen bir kavram ortaya çıkıyor.

"Meta" kelime anlamıyla "üst", "öte" ya da "hakkında" demek. Örneğin taş-kâğıt-makas oyununun kuralları basittir; taş makası, makas kâğıdı, kâğıtsa taşı yener. Bu oyunu oynarken rastgele bir işaret yapmaktansa rakibinizin hangi işareti yapacağını tahmin etmeye çalışırsanız kazanma şansınız artar. Ya da diyelim ki bir arkadaşınızla *FIFA* veya *PES* oynuyorsunuz. Maç esnasında futbol kurallarına göre pas atıp şut çekmenin yanında, arkadaşınızın oyun alışkanlıklarını değerlendirip ona göre bir strateji uyguladığınızda, oyun ve oyuncular hakkında düşünmektesinizdir.

Başkalarının nasıl oynadığı hakkında kafa yormak ve kendi oyun tarzınızı bu doğrultuda değiştirmek metagame'in özünü oluşturur. Metagame oyun hakkında oynanan oyundur. Oyunun dışında, oyuna dair verdiğiniz kararlardır. Oyun tasarımcılarının yaptığı planların ötesinde, oyuncuların kendi başlarına akıl yürütme veya deneme-yanılma yöntemiyle keşfettikleri taktikler, belirledikleri sözde kuralların bir bütünüdür.

KİTABINA GÖRE OYNAMAK

League of Legends'ın ilk zamanlarında şimdiki gibi belirgin roller yoktu. Zamanla hem oyuncuların yaptığı keşifler, hem de yapımcıların desteğiyle oturdu her şey. Oturdu dediysek, metayı sabit bir şey sanmayın. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte meta da değişir, önceden uygun olmayan oyun tarzları birden uygun hale gelir. Diğer yandan, belirli bir anda geçerli birden fazla meta da olabilir. Örneğin oyunun Avrupa sunucularındaki meta ile Uzakdoğu sunucularındaki arasında farklılıklar vardır; farklı bölgelerde farklı oyun tarzları gelişmiştir.

Oyunu kitabına göre oynamaktan kastımız şu: Meta bugüne kadarki tüm oyuncuların kolektif çalışmasının ürünü olarak oyunu kazanmanızı sağlayacak en uygun yollar ve bu yolda belirlenen hedeflerdir. Çok kez sınanmıştır, işe yaradığı aşikârdır. Dolayısıyla metaya uygun oynadığınızda kazanma şansınız artar. Özellikle dereceli karşılaşmalarda başarılı olmak, sıralamada yükselmek istiyorsanız metayı takip etmek iyi bir fikirdir.

Oyunu kitabına göre oynamak şart mıdır? Değildir. Zaten, dediğimiz gibi, kitapta yazılanlar mutlak değildir. Kimi zaman bazı oyuncular kendi tarzını geliştirir, bu tarz zamanla başkaları tarafından da benimsenir, yeterince popüler olduğunda kitabın bir parçası haline gelir. Sıradan oyuncularsa neyi neden yaptığının farkında değildir; başkaları öyle yaptığı için, o da yapar. Tüm bunları yazmamızın bir nedeni bu: Sıradan bir oyuncu olarak kalmak istemiyorsanız, bunları öğrenmelisiniz.

Buradan çıkarılabilecek derslerden biri de şu: An itibarıyla geçerli olan metanın dışında bir şeyler deneyen oyuncuları dışladığınızda, şikâyet etmekle tehdit ettiğinizde aslında kendi oyun bilginizin yetersizliğini açığa vurmuş oluyorsunuz. Troller var mı var, ama kurunun yanında yaş da yanıyor. Herkesin metaya uygun oynamasını beklemeyin. Siz de ara sıra değişik bir şeyler deneyin; deyim yerindeyse kendi kitabınızı kendiniz yazın.

VADİ'DEKİ META

Sihirdar Vadisi haritasında bugün geçerli olan metaya göre üst koridora bir dövüşçü/tank, ormana bir ormancı, orta koridora bir büyücü/suikastçı, alt koridora ise bir nişancı ve bir destek şampiyonu gider. Bu dizilimin başlıca amaçları savunması zayıf şampiyonları mümkün →

ŞAMPİYON SINIFLARI



BÜYÜCÜ: Yetenek gücü üzerine yoğunlaşan şampiyonlardır. Saniyeler içerisinde rakiplerine çok yüksek hasar verebilir, zamana bağlı hasar veren büyüler yapabilir, tek bir hedef yerine belirli bir alan üzerinde etki gösteren büyüleriyle takım savaşlarının kaderini belirleyebilirler. Birkaç istisna dışında hepsi mana gücüne bağımlıdır. Genellikle sağlıkları ve savunma güçleri zayıf, hareket kabiliyetleri ve kaçış olanakları sınırlı olduğundan, hayatta kalabilmek için takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.



DESTEK: Öncelikli görevi takım arkadaşlarına destek vermek olan şampiyonlardır. Dostlarını iyileştiren veya kısa süreliğine saldırılardan koruyan, düşmanlarını etkisiz hale getiren yeteneklerle donatılmışlardır. Destek şampiyonları ihtiyaç duydukları geliri minyon öldürmek yerine zamana bağlı altın kazandıran eşyalarla sağlar ve satın alma aşamasında hare etkisiyle etrafındaki tüm şampiyonları güçlendiren/güçsüzleştiren eşyaları tercih ederler. Haritanın önemli yerlerine totemler dikerek harita kontrolünü sağlamak da başlıca görevlerindendir. →



DÖVÜŞÇÜ: Dövüşçü şampiyonlar saldırı ve savunma gücü arasında bir denge kurmuştur. Uzun süre hayatta kalabilecek şekilde yapılandırılabildikleri için takım dövüşlerini başlatabilir ve hasarı kendi üzerine çekerek dayanıksız takım arkadaşlarını koruyabilirler. Tanklardan farklı olarak, suikastçılar ve nişancılar kadar hızlı olmasa da, yüksek hasar üretebilirler. Çoğu dövüşçü yakından dövüşür ve rakipleriyle aralarındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yarayan özel yetenekleri bulunur.



NİŞANCI: Menzilli saldırıları ve yüksek saldırı güçleri vardır. Çoğu nişancı, otomatik saldırı hasarını veya hızını artıran aktif ya da pasif yeteneklere sahiptir. Özellikle oyunun ilerleyen safhalarında inanılmaz etkilidirler. Takım savaşları sırasında karşı tarafa mümkün olduğunca çok hasar vermeye odaklanırlar. Düşük savunma güçleri nedeniyle her iki taraf için de öncelikli hedef olarak seçilirler, dolayısıyla takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar. →



SUİKASTÇI: Pusu kurmakta, rakiplerini kovalamakta ve hızla öldürmekte ustalaşan şampiyonlara suikastçı denir. Kısa sürede yüksek hasar vermek üzerine kurulu ve düşmanlarının kaçmasını güçleştiren yeteneklerle donatılmışlardır. Bazıları görünmez olabilir ve hatta haritanın uzak bir bölgesine ışınlanabilir. Takım savaşlarının ortasına dalmak yerine sinsi davranır, büyücüler ve nişancılar gibi dayanıksız düşmanları hedef alır ve doğru zamanlamayla işlerini bitirirler.



TANK: Adından da anlaşılacağı üzere son derece dayanıklı şampiyonlardır. Sağlık ve zırh değerleri, büyü dirençleri çok yüksektir. Buna karşılık verdikleri hasar az olduğundan tek başlarına diğer şampiyonları öldürmeleri çoğu zaman mümkün değildir. Yetenekleri de bu doğrultuda düşmanları zayıflatmak ya da kısa süreliğine devre dışı bırakmak üzerine kuruludur. Grup halinde ilerlerken en ön safta yer alan ve takım dövüşlerini başlatan tankların düşman hasarını kendi üzerine çekmesi, rakiplerini etkisiz bırakması, müttefiklerini koruması beklenir.



METAYA UYGUN OYNADIĞINIZDA KAZANMA ŞANSINIZ ARTAR. DERECELİ KARŞILAŞMALARDA BAŞARILI OLMAK İSTİYORSANIZ METAYI TAKİP ETMEK İYİ BİR FİKİRDİR.

→ olduğunca güvende tutmak ve her şampiyona azami miktarda altın ve seviye kazancı sağlamaktır. Geri kalan stratejiler bunun üzerine kurulur.

Oyundaki her bir karşılaşmayı kabaca iki aşamada inceleyebiliriz: Koridor aşaması ve takım savaşları aşaması.

Hangi koridorda oynuyor olursanız olun, koridor aşamasındaki öncelikli hedefiniz mümkün olduğunca çabuk seviye atlamak ve çok sayıda minyona son vuruşu yapmaktır (destek şampiyonları hariç). Bu sırada bir fırsat yakalayıp bir rakibinizi de öldürebilirseniz ne âlâ.

Koridor itmek, dondurmak ve geri çekmek mutlaka bilmeniz gereken kavramlardır. Bu kavramlar dost ve düşman minyonların koridorda karşılaştığı noktayı ifade eder ve hepsinin kendine göre avantajları vardır.

Koridorda kendi kulenize doğru çekilirseniz güvende oynarsınız ve düşman baskınlarından büyük oranda korunursunuz (unutmamak gerekir ki belirli bir seviyeden sonra iki ya da üç şampiyon kulenin altında da size dalabilir). Geri çekilmenin bir diğer faydası ise koridoru baskına hazırlamaktır. Rakip şampiyon veya şampiyonlar minyonlara son vuruş yapabilmek için iyice açılacaktır. Ormancınız fark ettirmeden baskına gelirse, rakip şampiyonu kulesine dönene kadar öldürebilirsiniz.

Koridoru itmeninse başka avantajları vardır. Kulenin altında minyonlara son vuruş yapmak genellikle daha zordur, dolayısıyla minyon kaçıran rakip daha az altın kazanır ve eşya gelişimi gecikir. Siz de bu sırada düşman kulesine hasar verebilirsiniz. Ayrıca eşya almak veya canınızı doldurmak için başlangıç platformuna dönecekseniz önce koridoru biraz itersiniz ki siz dönene kadar düşman, kulenize hasar veremesin.

Kuleler teker teker düştükçe oyuncular koridorlarını terk edip birlikte hareket etmeye başlar. Bu aşamadan itibaren özellikle Ejderha, Baron ve kule önlerinde beşe beş takım savaşları patlak verir. Koridor aşamasında geri kalan takım bu aşamada kendini toparlayıp üstünlüğü ele geçirebilir.

ROLLERE DÖNÜŞ

Görev ya da rol dediğimiz kavram; hangi tür eşyaları satın alacağımızı, eşya satın almak için ihtiyaç duyduğumuz geliri ne şekilde elde edeceğimizi, haritanın hangi bölgesinde avlanacağımızı, kendi bölgemizden hangi sıklıkla ayrılacağımızı ve oyun boyunca sahip olduğumuz benzer öncelikleri ifade ediyor.

Tüm bunları aradan çıkardığımıza göre, şimdi rehberimizin koridor ve rolleri teker teker açıkladığımız kısmına geçebiliriz.

ORTA KORİDOR
TAŞIYICI

Bir üsten diğerine dümdüz uzanan orta koridorun başlıca özelliği, haritanın tam ortasında yer aldığı için her türlü hedefe yakın olmasıdır. Bu koridorda oynayan şampiyonun harita hâkimiyetinin en üst düzeyde olması gerekir.

Orta koridorda genellikle yetenek gücüne dayalı yüksek hasar veren şampiyonlar oynar. Cassiopeia, Karthus, Lux, Orianna, Twisted Fate, Xerath ve Ziggs gibi büyücülerin yanı sıra Fizz, Kassadin, Katarina, Kha'Zix, LeBlanc, Zed gibi suikastçılar da bu koridorun müdavimleridir. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 veya 21/0/9 kabiliyet sayfası, Tutuştur ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıçta, Doran'ın Yüzüğü ve Can İksiri satın almak iyi bir fikirdir. Öncelik sırası değişse de Rabadon'un Şapkası, Zhonya'nın Kumsaati ve Hiçlik



Orta koridordaki kulenin stratejik önemi büyüktür, boş bırakmayın.

Değneği bu konumda oynayan yetenek gücü taşıyıcılarının en gözde eşyalarıdır.

DİKKAT DİKKAT

Orta koridorun boyu diğerlerinden kısa olsa da her iki tarafı da açıktır ve konum itibarıyla ormancıların yolu üstündedir. Yetmiyormuş gibi, bu koridorda oynayan taşıyıcıların savunma gücü zayıftır, bu da onları öncelikli hedef haline getirir. Bu koridorda oynarken nehrin her iki tarafındaki çalılıklara totem dikmeyi ihmal etmeyin. Şampiyonunuzun kaçış yeteneği yoksa kulenizden fazla uzaklaşmayın, zira çok açılırsanız Sıçra büyüsü yeterli olmayabilir. Düşman ormancı örneğin alt koridorun çevresinde gözünüze çarptıysa nehrin üst tarafına yanaşıp o tarafta oynayın. Baskına uğrarsanız eğer yakınlardaysa ormancınıza, değilse kulenize doğru kaçın.

Orta koridorda oynarken öncelikli amacınız en kısa sürede 6. seviyeye ulaşmak olmalı, zira yetenek gücüne dayalı şampiyonlar için seviye üstünlüğü çok önemli. Minyonlar söz konusu olduğundaysa hedefiniz ilk 20 dakikada en az 150 minyona ulaşmak olsun. Oyun ilerledikçe yakınınızdaki hayalet kampına da gidebilirsiniz.

Mana sahibi bir şampiyonla oynuyorsanız, oyunun başında mananızı idareli kullanmaya özen gösterin. Ormancı genellikle ilk mavi güçlendirmeyi kendine alır, sonrakileri size verir. Haritada işaret ettiğinde yanına gidin, son vuruşu yapıp maviyi alın ve koridora geri dönün.

İYİ ORTA GOL GETİRİR

Baskın yapmak en başta ormancının görevi olsa da, orta koridor oyuncusunun sırtındaki bir diğer yük de etrafa yardıma gitmektir. Burada oynuyorsanız sadece kendi koridorunuzla ilgilenmek yetmez, gözünüzü her daim açık tutmalısınız. Haritanın ortasında olduğunuz için her yere ulaşımınız kolay. Gerektiğinde diğer koridorlara ya da Ejderha'ya yardım ederseniz fazladan altın kazanır ve rakip takım karşısında üstünlük elde edersiniz. Kassadin ve LeBlanc gibi bazı şampiyonlar gezmeye daha elverişlidir, ama diğerleriyle de gezmeniz gerekir.

Burada dikkat etmeniz gereken iki nokta var. İlk olarak, baskına gitmeden önce koridoru mümkünse

itin. Aksi takdirde kulenizi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalırsınız. Haritanın merkezindeki bu kule stratejik açıdan diğerlerinden daha önemlidir. İkincisi, koridordaki rakibiniz ortadan kaybolduğunda mutlaka takım arkadaşlarınıza işaret edin. Siz her nasıl ki etrafa koşuyorsanız, rakibinizin de diğer koridorlara yardıma gitme ihtimali her zaman vardır.

KARŞILAŞMALAR

Orta koridorda karşınıza çıkan rakip ya güvenli oynamayı seçip minyon kesmeye odaklanacak, ya da sizin en küçük hatanızda üzerinize çullanmak için hazır bekleyecektir. Rakip şampiyonun özelliklerini, gücünü bilmeniz önemli. Durumu iyi değerlendirip ona göre bir taktik belirleyin. Eğer çok zorlanıyorsanız ilk eşya tercihiniz zırh (örn. Maceracının Pazubendi) ya da büyü direnci (örn. Ahenk Kadehi) veren cinsten olsun.

Karşı tarafı mümkün olduğunca rahatsız edin. Minyon kesmesine engel olun, canını yavaş yavaş azaltın. Öldüremeseniz bile canını doldurmak için geri dönmeye zorlayabilirsiniz ki bu da ondan daha hızlı seviye atlayacağınız anlamına gelir.

Oyunun ilerleyen aşamalarında nasıl davranacağınız tamamen oynadığınız şampiyona bağlı. Eğer bir suikastçı oynuyorsanız takımından ayrı düşen düşman şampiyonları avlamaya çalışın. Aksi takdirde genellikle mesafeyi koruyun, saldırmak için doğru zamanı kollayın. Ve tabii ki yeteneklerinizi tank üzerinde harcamayın, öncelikli hedefiniz taşıyıcılar olsun.



Yeteri kadar güçlenince işte bazen böyle oluyor...

ALT KORİDOR
NİŞANCI

Alt koridorda saldırı gücüne dayalı yüksek hasar veren menzilli bir şampiyon ve yanında bir destek şampiyonu beraber oynar. İki şampiyonun yan yana oynadığı tek koridor alt koridordur.

Profesyonel karşılaşmalarda bazen bu ikilinin oyuna üst koridorda başladığını, daha sonra aşağı geçtiğini görürsünüz. Bu tarz ileri düzey stratejilere normal/dereceli maçlarda çok nadir rastlandığı için sizin üzerinde fazla kafa yormanıza gerek yok.

Ashe, Caitlyn, Ezreal, Graves, Jinx, Lucian, Sivir, Tristana, Twitch, Vayne gibi nişancılar en çok tercih edilen saldırı gücü taşıyıcılarındandır. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 kabiliyet sayfası, Şifa ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Savaş Çizmesi, Kanasusamış ve Son Fısıltı onlar için neredeyse olmazsa olmaz eşyalardır. Ebedi Kılıç, Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Statikk Hançer ve Üçlü Kuvvet de yine en çok tercih edilenlerdendir.

ZAFERE GİDEN YOL

Nişancıların temel özelliği otomatik saldırı ile uzaktan düzenli ve yüksek hasar vermeleridir. Böyle bir şampiyonla oynarken oyunun ilerleyen dakikalarında takımınızın bir numaralı hasar kaynağı haline gelirsiniz ve "taşıyıcı" deyiminin hakkını vererek bütün takımı sırtlayıp zafere taşırsınız.

Saldırı gücü taşıyıcıları, yetenek gücü taşıyıcılarının aksine güçlenmek için seviyeden çok eşyaya bağımlıdır. Bu nedenle sizin öncelikli amacınız durmaksızın minyon kesmek, son vuruşları kaçırmamak olmalı. Bu pozisyonda oynayacaksanız ilk ustalaşmanız gereken şey budur; ihtiyaç duyuyorsanız normal ve dereceli maçlara girmeden önce alıştırma yapın. Koridorda serbestken, baskı altındayken veya kulenizin altındayken fark etmez, her koşulda son vuruşları düzgün yapabilmelisiniz.

Koridordaki ikincil önceliğiniz mümkün olduğunca az hasar alıp bir yandan da karşı tarafı rahatsız etmek. Sizin menziliniz karşı takımın nişancısının menzilinden uzunsa bunu avantajınıza kullanabilirsiniz. Canını azalttığınız düşmanlar daha güvenli oynamak zorunda kalacak, ya da doğrudan üsse dönecektir. Her iki durumda da seviye ve altın avantajını ele geçirmiş olacaksınız.

Koridor aşamasında hemen her an yanınızdaki destek şampiyonunun koruması altında olacaksınız. Bu şampiyon nehir yolunu sürekli totemleyip kontrol edecek ve herhangi bir saldırı anında fazla hasar almanıza engel olacak. Yine de tedbiri elden bırakmamak önemlidir. Uygun olduğunuzda ziynet eşyanızı kullanın. Desteğinizle aranızdaki uyum ne kadar iyiyse koridorda o kadar başarılı olursunuz. Birlikte hareket etmeye çalışın. Örneğin o bir düşmanı yakalayıp sersemlettiğinde siz geride kalır, hasar veremezseniz sonuçta zararlı çıkarsınız. Desteğiniz geri döndüğünde mümkünse siz de dönün, ya da çok dikkatli oynayın.

İLERLEYEN DAKİKALAR

Üst ve alt koridorlar uzunluk bakımından birbiriyle eşit olsa da, Ejderha'ya yakınlığı alt koridoru eşsiz kılar. Ejderha'yı fırsat bulduğunuzda kısa sürede öldürmek için hasar gücü yüksek en az bir şampiyona ihtiyacınız vardır ve tercihen üç-dört şampiyonla birden saldırılır. Bu da alt koridorda iki şampiyonun bulunmasını gerekli kılar. Alt koridorda oynayan bir nişancı olarak şartlar uygun olduğunda ormancıyla birlikte Ejderha'ya koşmalı ve onu öldürmelisiniz.

Haritadaki bir diğer büyük hedef ise Baron'dur, fakat konum itibarıyla size ters kalır. Sıkça yapılan bir hata takım savaşları aşamasında iki takım da her an Baron'u ele geçirebilecekken alt koridora gidip minyon öldürmektir. Sizin orada olduğunuzu gören rakip takım Baron'u başlatır, siz gelene kadar de keser. Takım arkadaşlarınız engel olamaz, çünkü 4'e 5 savaşmak durumunda kalacaklardır. Karşı takımın böyle fırsat kolladığı zamanlarda takımınızdan fazla uzaklaşmamaya çalışın.

Takım savaşlarında öncelikli hedef hep siz olacaksınız. Rakip takımdaki tank da, suikastçı da, ormancı da hep sizin üzerinize çullanacak; sizi öldürmeye, ya da en azından devre dışı bırakmaya çalışacak. Mesafeyi korumaya özen gösterin ve mümkün olduğunca fazla hasar vermeye çalışın.



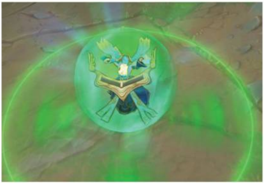
Oyunun ortalarından itibaren kırmızı güçlendirmeyi nişancı şampiyon almalı.

Orta koridorda genellikle yetenek gücüne dayalı yüksek hasar veren şampiyonlar oynar. **Lux** da tabii ki bunlardan biri.



ÇELİK KUVVET *LUX*

RAKİP TAKIMIN HARİTADAKİ HAREKETLERİNİ İZLEMEK İÇİN TOTEM KULLANIN. GÖRÜŞ AVANTAJINI ELDE EDEN TAKIM, OYUNU KAZANMAYA DAHA YAKINDIR.





Haritanın önemli noktalarına Görüş Totemi koyarak düşman totemlerini temizleyin.

Bitki deyip geçmeyin, **Zyra** oyuna destek rolünde başlasa da yetenek gücünü geliştirip maç boyunca yüksek hasar verebilir.



ALT KORİDOR
DESTEK

Alt koridorda yanındaki nişancıya destek veren Janna, Lulu, Nami, Sona, Soraka, Taric ve Thresh gibi şampiyonlardır. Alistar, Blitzcrank ve Leona gibi tankların yanı sıra, 2014 sezonu sonrasında gelen değişikliklerle birlikte Karma, Morgana ve Zyra gibi büyücü sınıfına dâhil bazı şampiyonlar da bu rolde sıkça görülür. Bu şampiyonlar genelde 0/9/21 veya 0/21/9 kabiliyet sayfası, Bitkinlik ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Yakut Keşiftaşı, Buz Kraliçesinin Hakkı, Dağın Sureti gibi eşyaları tercih ederler.

NASIL DESTEK OLUNUR?

Destek rolünün başlıca görevi takımınızdaki tüm şampiyonların güvenliğini sağlamaktır. Bu rolü üstlenen şampiyonların da bu doğrultuda iyileştirme, kalkan sağlama, hızlandırma, mana verme gibi özel yetenekleri bulunur. Ayrıca bazı destek şampiyonları rakibi yavaşlatabilir ya da sersemletebilir.

Bir önceki sayfada aktardığımız üzere saldırı gücü taşıyıcılarının eşya gelişimini hızla tamamlaması için çokça altın kazanması gerekiyor. Nişancının yanında destek rolünü üstlenen şampiyon da bunu garanti altına almak için elinden geleni yapmakla yükümlü.

Destek şampiyonları özel durumlar haricinde minyonlara saldırmaz, kendi gelirini altın kazandıran eşya, kabiliyet ve rünlerden sağlar. Böylelikle koridordaki minyonlardan kazanılan tüm altın nişancıya gider. Herhangi bir savaş anında da mümkünse katliamı nişancısına veya bir diğer dost şampiyona bırakması beklenir, zira böylesi takımın gelişimi için daha uygundur. Oyun sonunda destek rolünde ne kadar başarılı olduğunuzun önemli bir göstergesi yaptığınız asist sayısıdır.

Koridor aşamasında, oynadığınız şampiyonun yeteneklerine göre aktif bir tavır sergilemeniz gerekebilir. Örneğin Blitzcrank, Leona ve Thresh gibi şampiyonların düşmanı yakaladığı takdirde büyük tehdit oluşturan yetenekleri vardır. Koridorun kenarındaki çalıların kontrolünü ele geçirir ve rakip takımın gözünü korkutursanız onları geri çekilmeye zorlayabilirsiniz. Bu sırada olur da bir baskına yakalanırsanız ve ölümünüz kesinleşirse, son ana kadar rakibin dikkatini kendi üstünüze çekip nişancınızı hayatta tutmak için çabalayın.

Oyun ilerledikçe koridorunuzdan ayrılıp bütün haritayı boydan boya gezmeniz gerekecek. Herkes toplandığında takımınızın yanından ayrılmayın. Uygun olduğunuzda stratejik noktalara totem dikin, diğer zamanlarda da yine nişancınızın yanına dönün ve onu koruyun.

GÖRÜŞ SAVAŞLARI

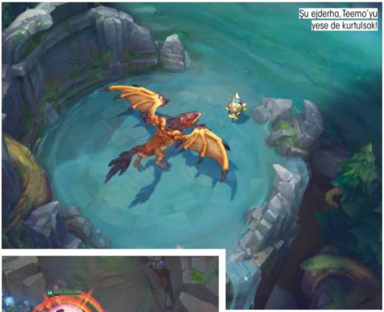
Oyun haritasında üssünüzün dışında yalnızca dost kulelerin, minyonların ve şampiyonların etrafını görebilirsiniz. Haritanın diğer bölgeleri savaş sisi altında, yani karanlıktadır. Karanlık bölgelerden geçen düşmanları fark etmenin yoluysa haritayı totemlerle donatmaktır.

Totemler diktiğiniz yerin etrafını belirli bir süre görmenizi sağlayan tek kullanımlık eşyalardır. Koridor aşamasında özellikle nehirden gelen yola mutlaka bir totem dikmelisiniz, aksi takdirde düşman ormancı baskına geldiğinde haberiniz olmaz. Oyunun ilerleyen dakikalarında da haritanın dört bir yanına totem dikmek yine sizin görevinizdir. 2014 Sezonu'yla gelen büyük güncelleme ile hayatımıza giren ziynet eşyaları sayesinde artık her oyuncu bu konuda size daha rahat katkıda bulunabiliyor. Ama siz yine de totemlerinizi, Keşiftaşı'nızı alın ve kullanın.

Oyunun ilerleyen dakikalarında görüş savaşı adeta bir oyun içinde oyun halini alır. Bir yandan kendi totemlerinizi dikerken diğer yandan da Görüş Totemi ya da Arayıcı Mercek aracılığıyla düşman totemlerini temizlemeyi ihmal etmeyin. Peki totemleri nerelere dikmeli? Çalıların içine, ormancının baskın yollarına, Ejderha ve Baron'un önüne, ilerleyen safhalarda doğrudan koridorun ortasına... Özetle, düşman hareketlerini izlemeniz gereken her yere totem dikmelisiniz.







Şu ejderha, Teemo'yu yese de kurtulsak!



Oyunun dönüm noktaları diyebileceğimiz Ejderha ve Baron savaşlarında en önemli rol ormancıya düşer: Çarp büyüsüyle son vuruşu yapıp ödülleri takımına kazandırmak.

ORMAN
ORMANCI

Ormandaki tarafsız canavarlar da minyonlar gibi birer altın kaynağı, üstelik şampiyonlara çeşitli ek özellikler kazandırıyor. Bu yüzden onları kendi haline bıraktığınızda ziyan etmiş oluyorsunuz desek yeridir. Diğer yandan orman boyunca sürekli haritayı dolaşan, düşmanların açığını kollayıp baskına giden, gerektiğinde dostlarına yardım eden bir şampiyona sahip olmak çok avantajlı. İşte bu yüzden beş takım üyesinden birini ormana gönderiyoruz.

Teorik olarak hemen her şampiyonla ormancılık yapmanız mümkün. "Ormancı" olarak nitelendirdiğimiz şampiyonlarsa bunu en iyi yapanlar. Aatrox, Hecarim, Lee Sin, Pantheon, Udyr, Vi, Volibear, Warwick, Wukong gibi dövüşçülere, Elise ve Fiddlesticks gibi büyücülere, Evelynn ve Nocturne gibi suikastçılara, Amumu ve Rammus gibi tanklara ormanda sıkça rastlamak mümkün. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Çarp ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıç eşyası Avcı Palası'dır, daha sonra şampiyonun oyun tarzına göre bir yol izlenir.

ORMANDA BİR GEZİNTİ

Ormancılık yapabilen çok sayıda şampiyon olması nedeniyle ormanda izlenen yol ve stratejiler de farklıdır. Sihirdar Vadisi'ndeki orman canavarları 01:55'te belirir. Genel olarak mana ihtiyacı yüksek şampiyonlar Antik Golem'den, diğerleriyse Büyük Kertenkele'den başlar. Her halükarda başlangıçta yakındaki dost şampiyonlardan biraz yardım almak iyi bir fikirdir.

Bazı şampiyonlar ormandaki kampları çok hızlı temizler ve düşman tarafına baskına gidebilir. Ancak düşmanın ormanına tek başına baskına gitmek çoğunlukla iyi bir fikir değildir, ne yaptığınızı iyi biliyor olmanız gerekir. Profesyonel oyuncular hangi seviyede hangi şampiyonun diğerinden daha kuvvetli olduğunu bilecek kadar oyuna hâkimdir. Siz de deneyim kazanıp bu tarz bilgilere sahip oldukça daha cesur davranabilirsiniz.

Ormanda zamanlama önemlidir. Antik Golem ve Büyük Kertenkele 5 dakikada bir, Ejderha 6 dakikada bir, Baron ise 7 dakika sonra canlanır. Tab tuşuna basıp ekranın üst köşesinde çıkan orman sayaçlarını takip edin, fakat unutmayın ki bu sayaçlar yalnızca *tamamen* temizlendiğine şahit olduğunuz kampların süresini gösteriyor.

BASKIN BASANINDIR

Ormancılık zor iştir. Bütün haritayı ve bütün şampiyonların durumunu takip etmeniz gerekir. Bazen herkes sizden yardım bekler, nereye gideceğinizi şaşırırsınız. Lakin bütün koridorlar kaybediyorsa oyunu tek başınıza kurtarmanız pek mümkün değildir. Maçı kaybettiğinizdeyse "hiç yardıma gitmediğiniz için" suç sizin üstünüze kalır.

Doğru zamanda doğru yerde olabilmek çok büyük fark yaratır. Dolayısıyla ormanda hangi yolu izleyeceğiniz, ne zaman hangi koridora yardıma ya da baskına gideceğiniz önemlidir. İyi oynadığınız takdirde oyunda ciddi fark yaratır ve normalde kaybedecek olan en az bir koridoru kurtarabilirsiniz.

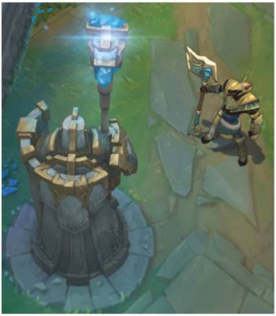
Bir koridor itilmişse veya yol üzerinde düşman totemi varsa oraya gitmek zaman kaybıdır. Böyle bir durumda alternatiflerinizi gözden geçirin. Şampiyonunuzun yetenekleri de baskınların başarıya ulaşmasını doğrudan etkileyen bir faktördür. Yavaşlatma, sersemletme gibi yetenekleri olmayan ormancılar bu konuda zorlanır. Başarılı bir baskının ardından bazen ormana veya başlangıç platformuna dönmeniz gerekir, bazense kuleye saldırmak daha doğru bir tercihtir.

EJDERHA VE BARON SAVAŞLARI

Oyunun dönüm noktaları diyebileceğimiz bu savaşlarda en büyük rol size düşer. Her iki canavar da ödüllerini en çok hasarı veren değil son vuruşu yapan takıma verdiği için, takımlar son vuruşu yapabilmek adına farklı yollar dener. Siz de ödülleri kendi takımınıza kazandırmak için Çarp büyüsünü kullanmalısınız.

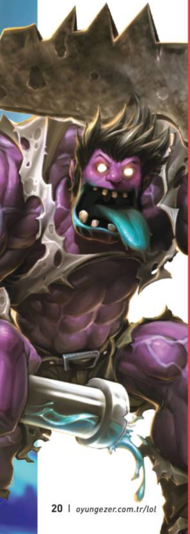
Çarp sihirdar büyüsü, hedeflenen canavar ya da minyona şampiyonunuzun seviyesine göre 390-1000 arası gerçek hasar verir. Fare imlecini simgesinin üzerine götürüp içinde bulunduğunuz an kaç hasar verdiğini öğrenmeli, Ejderha ya da Baron'un canını dikkatlice takip edip tam o rakamın altına düştüğü an Çarp büyüsünü kullanmalısınız. Erken basar ya da geç kalırsanız işi şansa bırakmış olursunuz.







Tank olarak oynadığında ölmek bilmeyen şampiyonlardan biri **Dr. Mundo**. Mundo istediği yere gider!



ÜST KORİDOR
DÖVÜŞÇÜ

Rakiple burun buruna çarpışmayı seven, dayanıklı şampiyonların mekânıdır üst koridor. Dr. Mundo, Irelia, Jax, Jayce, Nasus, Renekton, Riven, Shyvana, Trundle ve Tryndamere gibi dövüşçülerin yanı sıra Lulu, Ryze ve Vladimir gibi büyücüleri, Malphite ve Singed gibi tankları bu koridorda görmek mümkündür. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Işınlan ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Tank ağırlıklı oynandığında Günateşi Pelerini, Randuin'in Alâmeti ve Ruh Gömleği en popüler eşya seçimleridir.

TANK OLARAK OYNAMAK

Üst koridorda tank ya da yarı tank bir dövüşçü olarak oynadığınızda kendi başının çaresine bakabiliyor olmanız gerekir. Nehir yoluna totem dikmeyi ihmal etmediğiniz ve gözünüzü açık tuttuğunuz sürece hazırlıksız yakalanmazsınız. Üstüne bir de kaçış mekaniği olan bir şampiyonla oynuyorsanız az canla da olsa kaçarsınız.

Düşman ormancı olur da alt koridor civarında kendini gösterirse bu sizin bir süre boyunca daha saldırgan oynayabileceğiniz anlamına gelen bir işarettir. Ama yine de tedbirli olmak gerekir, zira üst koridor şampiyonları dayanıklı olduğu için kule altına dalmaları daha muhtemeldir. Örneğin yanında destek olmasa bile 6. seviyeye ulaşan bir Renekton ulti'sini açıp sizi kulenin altında öldürüp oradan sağ çıkabilir. Öte yandan kulenin altında doğru hareket ederseniz, size saldıran ikiliyi alt edip beklenmedik şekilde bir anda büyük avantaj da elde edebilirsiniz.

Çok zor durumda olmadığınız müddetçe dost ormancının diğer koridorlara baskına gitmesi daha faydalıdır. Ama eğer karşınızdaki rakip Sıçra büyüsünü önceden harcamışsa açık hedef halindedir. Rakibinizi mümkün olduğunca hırpalayın, koridoru biraz kendi tarafınıza çekin, baskın yolundaki totem durumunu takip edin ve ormancınıza haber verin. Doğru zamanlamayla işini bitirmeniz an meselesi.

Üst koridorda tek başınıza takıldığınız için bolca altın kazanır ve eşya yüklenirsiniz. Tank olarak oynarken her halükarda en az bir zırh ve büyü direnci eşyası almanız gerekir. Bunları hangi sırayla alacağınız ise koridorda karşınızda ne tür bir şampiyon olduğuna ve diğer düşman şampiyonlarının yarattığı tehdide bağlıdır. Durumu gözden geçirip kararınızı buna göre verin.

UZAKLARDA BİR YERDE...

Üst koridorda bulunmanın önemli bir dezavantajı Ejderha'ya olan uzaklığıdır. O civarda bir savaş çıksa siz oraya varana dek savaş çoktan bitmiş, Ejderha kaybedilmiş olur. Bu gibi durumlarda Işınlan sihirdar büyüsü çok kullanışlıdır. Rakip takım tam da avantajlı durumda olduğunu düşünürken yakındaki bir toteme ışınlanarak onlara kötü bir sürpriz yapabilirsiniz.

Takım savaşı haricinde de uzaklara ışınlanmak size skor kazandırabilir. Ama buna değip değmeyeceğini iyi analiz etmeniz gerekir, çünkü ışınlandığınızda kulenizi yalnız bırakmış olursunuz ve geri ışınlanmanız da mümkün olmadığı için dönmeniz uzun zaman alır. Hele bir de ışınlanma bir işe yaramazsa hem kulenizi kaybedersiniz, hem de normalde bu süre zarfında keseceğiniz minyonları. Bazen ışınlanmayı yarıda kesip koridorda kalmak daha iyi bir tercihtir.

Koridorunuzdaki kulelerden biri yıkıldıktan sonra artık dolaşma vaktidir. Dayanıklı bir şampiyon olarak, düşman takımının ortasına dalıp savaş başlatma sorumluluğu genellikle sizin sırtınızdadır. Bu durumda takım üyelerinin durumuna uygun hareket etmelisiniz. Sayıca eksikseniz, ortaya daldığınızda peşinizden gelip hasar veremeyecek konumdalarsa, canları veya manaları düşükse, o an savaş başlatmak için uygun bir an değildir. Aksine, karşı takım böyle dezavantajlı bir konumdaysa, fırsatı iyi değerlendirin. Takım savaşlarındaki başlıca görevleriniz düşman hasarını kendi üzerinize çekmek, hasar gücü yüksek düşman şampiyonları sersemletme gibi yeteneklerle oyundan düşürmek ve bu sırada takım arkadaşlarınızı korumaktır.





EŞYALAR

ELİMDE BİR SİLAHKILIÇ VAR VE BUNU KULLANMAKTAN ÇEKİNMEM!

EREN OKKA



League of Legends* karşılaşmalarında zafere giden yol rakip takımdan daha hızlı seviye atlamak ve daha etkili eşyalara sahip olmaktan geçer. Seviye ve eşya üstünlüğünü ele geçiren takım büyük olasılıkla maçı kazanır. Dolayısıyla hangi şampiyona hangi eşyaları hangi sırayla alacağınız, oyunda izlenmesi gereken stratejinin çok önemli bir parçasıdır.

TEMEL BİLGİLER

Oyundaki her maça ucuz, basit eşyalar satın alarak başlarsınız. Zamanla, birden fazla eşyanın birleşiminden oluşan ileri düzey eşyalara paranız yettiğinde, bunları geliştirerek gücünüze güç katabilirsiniz.

Hemen her eşyanın öncelikli etkisi şampiyonunuzun gücünü artırmaktır (örn. +70 Yetenek Gücü, +45 Büyü Direnci). Bazı eşyaların ikincil etkileri de bulunur. Birkaç istisna haricinde bu etkiler **Aktif**, **Pasif** ve **Hare** olmak üzere üçe ayrılır: Aktif etkiler, eşyayı üzerine tıklayarak veya kısayol tuşuna basarak kullanmanızı gerektirir. Pasif olanlar, eşya çantanızda durduğu sürece etkisini gösterir. Hareler ise etrafınızdaki tüm dost veya düşman şampiyonları etkiler ve belirli bir etki alanına sahiptir.

Bu etkilerden bazıları *ÖZEL* olarak belirlenmiştir. Aynı adı taşıyan özel etkiler birleşmez. Diğer bir deyişle aynı özel etkiyi veren iki eşya aldığınızda, sadece birinin etkisi geçerli olur. Örneğin, Asırlık Sopa'nın altında şöyle yazar: "*ÖZEL Pasif - Yiğitliğin Ödülü: Seviye atlandığında, 8 saniye içinde 150 Can ve 200 Mana yenilen*." Gidip altı tane Asırlık Sopa da alsanız, seviye atladığınızda Yiğitliğin Ödülü etkisini sadece bir kez gösterir, altı kez değil. Benzer şekilde, örneğin *ÖZEL Pasif - Sıvışma* etkisini veren Merkür'ün Adımları ve Karayel'i birden alsanız, sadece birinin etkisi geçerli olur.

DÜKKÂNDAN EŞYA SATIN ALMAK

Oyundaki her haritada, başlangıç platformunun hemen yanında bir eşya dükkânı bulunur. Bu dükkânın üzerine tıkladığınızda (veya klavyeden **P** tuşuna bastığınızda) eşya alım menüsü açılır.

Elbette buradaki eşyaları bedavaya değil, altın karşılığı alıyoruz. Her haritada başlangıçta size verilen altın miktarı farklı: Sihirdar Vadisi'nde **475 altın**, Uğursuz Koruluk'ta **825 altın**, Kristal Kayalık'ta ve Sonsuz Uçurum'da ise oyuna **1375 altın** ile başlarsınız. Maç öncesinde Servet adlı kabiliyeti seçtiyseniz +40 başlangıç altınınız olur. Minyon ve canavarlara son vuruşu yapmak, şampiyon öldürmek ya da öldürülmesine katkıda bulundurmak, düşman kulelerini ve inhibitörlerini yıkmak size altın kazandırır. Bunların haricinde bazı şampiyonların yetenekleri (örn. Ashe'in Şahin Atışı) ve eşyalar (örn. Hırs Kılıcı) da fazladan altın kazanmanızı sağlar.

Eğer bir şampiyonu ilk kez deniyorsanız veya yeni öğreniyorsanız *Önerilen* sayfası altındaki eşyaları gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. Bu sayfa *Başlangıç Eşyaları*, *En Gerekli Eşyalar* gibi gruplara ayrılmıştır. Oyunun gidişatına göre aralarından seçim yapabilirsiniz. Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere bu sayfa size her daim en ideal eşya seçimlerini sunmuyor. Bir şampiyonun oyun tarzına daha iyi hâkim oldukça artık bu sayfayı geride bırakıp *Tüm Eşyalar* sayfasından kendi seçimlerinizi yapmalısınız.

Tüm Eşyalar sayfası *Tek Kullanımlık*, *Savunma*, *Saldırı*, *Büyü* ve *Hareket* olmak üzere beş kategoriye ayrılıyor. Aralarından seçim yapmak gayet kolay. Ama olur da yanlış bir seçim yaparsanız, *Sat* düğmesinin hemen sağındaki düğmeye basarak iade edebilirsiniz. İade işlemi için platformdan ayrılmamış olmanız gerekir. Aksi takdirde bir eşyayı satmak isterseniz ancak normal değerinin %70'ine satabilirsiniz.

Dilerseniz daha sonra kolaylık olması için kendi eşya setlerinizi hazırlayabilirsiniz. Bunun için sihirdar profilinizi açın ve *Eşya Setleri* sekmesine tıklayın. Hazırladığınız bu setlere daha sonra oyun esnasında *Önerilen* düğmesine tıklayarak ulaşabilirsiniz. Dergimizin son bölümündeki şampiyon rehberlerinde her şampiyon için bizim önerdiğimiz eşyaların bir listesi bulunuyor, oradan da faydalanabilirsiniz. Ama unutmayın ki hiçbiri her şart altında en iyi seçim değil ve oyuna yeni güncellemeler geldikçe daha iyi eşya kombinasyonları ortaya çıkabilir.

DURUMA GÖRE EŞYA ALMAK

Öncelikle elbette oynadığınız şampiyona ve role göre bir seçim yapmalısınız. Örneğin bazı şampiyonlar çok çabuk mana tüketir, dolayısıyla mana yenileme hızını artıran eşyalar faydalıdır. Pasif yeteneği saldırı sayısına bağlı şampiyonlar için saldırı hızı tercih sebebidir. Ya da destek rolünü üstleniyorsanız, mutlaka bol miktarda totem (ya da totem dikmenizi sağlayan eşyalardan) satın almalısınız.

Koridorda daha uzun süre kalmayı hedefliyorsanız fazladan can ya da can çalma veren eşyalar size bunu sağlar. Daha saldırgan oynayıp karşı tarafı oyundan düşürmek gibi bir hedefiniz varsa saldırı ya da yetenek gücüne ağırlık veririsiniz. Ya da ikisinin arasında bir denge kurar, bir saldırı eşyasının yanında belki bir totem ve birkaç can iksiriyle koridora dönersiniz ki bu da gayet yerinde bir tercihtir.

Şampiyon seçim ekranında ya da yükleme esnasında kendinize bir plan yapsanız dahi, oyunun gidişatına göre farklı bir yol çizmeniz, farklı eşyalara öncelik vermeniz gerekebilir. Tab tuşu oyunda görüş alanınızdaki tüm şampiyonların genel durumunu ve sahip olduğu eşyaları gösterir, sürekli açıp bakmak faydalıdır. Mesela düşmanlarınız zırh yüklenmişse Zırh Delme özelliğine sahip eşyalara öncelik verebilirsiniz.

Düşman şampiyonların hangi eşyalara sahip olduğuna, takımınızın neye ihtiyaç duyduğuna, hangi takımın önde olduğuna bağlı olarak seçimler yapmalısınız. Ama unutmayın ki o an tam olarak ne almanız gerektiğini kestirebilmek zamanla, tecrübe kazandıkça oturan bir yeti.

BAŞLANGIÇ EŞYALARI

Her şeyden önce ücretsiz ziynetinizi almayı unutmayın. 2014 Sezonu'yla birlikte hayatımıza giren bu eşya kategorisi 4. eşya kutusuna yerleşiyor ve üç tipten oluşuyor: **Totem Uğuru**, **Arayıcı Mercek** ve **İzleme Küresi**. Oyun başında her takımda dört adet Totem Uğuru ve bir adet Arayıcı Mercek idealdir. Bunlar daha sonra gerektiğinde ücretsiz olarak bir diğeriyle değiştirilebilir ve 9. seviyeden sonra 450 altın karşılığında geliştirilebilir.



Sürat Çizmesi Can İksiri

Başlangıçtaki klasik eşya formülü bir **Sürat Çizmesi** ve kalan paranın tamamıyla **Can İksiri** almaktır. Çizme güvenli bir seçimdir, zira kaçmanız ya da kovalamanız gereken durumlarda size avantaj sağlar.



Dokuma Zırh Uzun Kılıç Kuvvet Kitabı



Avcı Palası Can İksiri

Ama bu bir zorunluluk değildir; çizme yerine **Dokuma Zırh**, **Uzun Kılıç** veya **Kuvvet Kitabı** da tercih edilebilir. Ormancılar içinse **Avcı Palası** vazgeçilmezdir. **Can İksiri** özellikle başlangıçta çok faydalıdır, çünkü rakiplerinizden alacağınız hasarı giderir. Böylelikle koridorda daha uzun süre kalıp seviye atlayabilir, daha çok minyon kesebilirsiniz. İdeal şartlarda başlangıç platformuna can ya da mana doldurmak için değil, sadece eşya satın almak için gitmelisiniz.



Doran'ın Kalkanı Doran'ın Kılıcı Doran'ın Yüzüğü

Başlangıç için bir diğer alternatifse Doran eşyalarıdır. Oyunda **Doran'ın Kalkanı, Doran'ın Kılıcı** ve **Doran'ın Yüzüğü** olmak üzere üç çeşit Doran eşyası bulunuyor. Bu eşyaların ortak özelliği, oyunun başında 400-440 altın gibi uygun bir fiyata faydalı özellikler sağlasa da geliştirilemediği için oyunun ilerleyen safhalarında etkisini yitirmesi. Diğer bir deyişle oyuna bir Doran eşyasıyla başlayarak kısa vadeli güç kazanmış oluyorsunuz. Fakat bu güçten faydalanıp üstünlük kuramazsanız eşya gelişiminiz sekteye uğrayacağı için riskli bir seçim.



RÜNLER, KABİLİYETLER VE BÜYÜLER

OYUNDA ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAK İÇİN HANGİLERİNİ SEÇMELİ?

EREN OKKA

League of Legends'da oyundaki çeşitliliği artırmak ve oyuncuların değişik stratejiler uygulamasına fırsat tanımak amaçlı çeşit çeşit özellikler bulunuyor. Ortak yanı, maçlara başlamadan önce seçilmesi diyebileceğimiz rünler, kabiliyetler ve sihirdar büyüleri, bireysel yeteneğiniz kadar önem taşımasa da oyunun seyrini değiştirebilir.

RÜN NEDİR, NE İŞE YARAR?

Rünler, oyun içinde sizi diğer oyunculardan daha güçlü kılmaya yarayan özellikler kazandırır. Her bir rün belirli bir gücünüze ufak bir katkıda bulunmakla birlikte, hepsi bir araya geldiğinde hissedilir derecede fark yaratır. Maçlara başlamadan önce sahip olduğunuz rün sayfalarından birini seçersiniz, sayfadaki rünler oyun sırasında etkisini gösterir. Oynadığınız şampiyonun sınıf ve rolüne göre rünler seçerseniz en çok ihtiyaç duyduğunuz özelliklerinizi geliştirerek oyunda daha başarılı olursunuz.

Sihirdar profilinizdeki Rünler sekmesine girdiğinizde göreceğiniz üzere başlangıçta iki adet rün sayfanız var. Sayfa sayısını artırmak için mağazadan *Ek Rün Sayfası* satın alınabiliyor. Her bir rün sayfasında altıgen şeklinde yuvalar olduğunu göreceksiniz. Toplam otuz tane yuva var ve bunlar siz seviye atladıkça birer birer açılıyor. Sahip olduğunuz rünleri rün sayfasındaki boşluklara yerleştirmek için tutup sürüklemek ya da üzerine sağ tuşla tıklamak gibi yollar izleyebilirsiniz.

RÜN SATIN ALMAK

Oyuna ilk başladığınızda rün sahibi değilsiniz ve onları mağazadan satın almanız gerekiyor. Rünler (şampiyonların ve kostümlerin aksine) sadece IP yani İtibar Puanı ile satın alınabiliyor. Diğer bir deyişle gerçek parayla rün alıp üstünlük sağlamak mümkün değil; oyunu ne kadar çok oynarsanız o kadar çok IP kazanır ve rün satın alabilirsiniz.

Oyundaki rünler aracılığıyla elde edebileceğiniz ek özelliklerin tamamı şöyle:

- **SALDIRI:** Büyü nüfuzu, karma nüfuz, kritik hasar, kritik vuruş ihtimali, saldırı gücü, saldırı hızı, zırh delme
- **SAVUNMA:** Büyü direnci, can, can yüzdesi, can yenilenmesi, zırh
- **İŞLEVSEL:** Altın, bekleme süresinde azalma, can çalma, can emme, deneyim, diriliş, enerji, enerji yenilenmesi, hareket hızı, mana, mana yenilenmesi

Mağazanın *Rünler* bölümüne girdiğinizde fark edeceğiniz iki şey var. Bunların ilki, rün aşamaları. Aşama 1'deki rünleri ilk seviyeden itibaren alıp kullanabilirsiniz. Aşama 2 için 10. seviyeye, Aşama 3 içinse 20. seviyeye gelmiş olmanız gerekiyor. Fark edeceğiniz ikinci şey ise rün tipleri. **Damga**, **Mühür**, **Nişan** ve **Cevher** olmak üzere dörde ayrılan bu tipler sırasıyla saldırı, savunma, büyü ve işlevsel özelliklerle ilintilendirilse de, aralarında çok kesin bir ayrım yok.

İDEAL RÜN SAYFALARI

Başlangıçta içini doldurabileceğiniz iki adet rün sayfanız var ve hemen her şampiyonda kullanabileceğiniz, sizi fazla masrafa sokmadan uzun süre idare edebilecek iki alternatif çıkarmanız mümkün:



RÜN SAYFASI 1 (SALDIRI GÜCÜ ŞAMPİYONLARI İÇİN)
1. Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9



RÜN SAYFASI 2 (YETENEK GÜCÜ ŞAMPİYONLARI İÇİN)
1. Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9

Toplama vurduğunuzda tüm bu rünler 15375 IP gerektiriyor ki oyuna yeni başladıysanız bu rakam gözünüzü korkutabilir. Korkutmasın, zira 30. seviyeye ulaşana dek hepsini kullanamayacağınız için zaten teker teker satın alacaksınız.

KABİLİYET NEDİR, NE İŞE YARAR?

Kabiliyetleri oyun boyunca size destek olacak pasif yetenekler gibi düşünebilirsiniz. Sihirdar olarak her seviye atlayışınızda 1 kabiliyet puanı kazanırsınız. 30. seviyeye ulaştığınızda elinizdeki 30 puanı **Saldırı**, **Savunma** ve **İşlevsel** olarak ayrılan ağaçlardaki kabiliyetlere dağıtır ve kabiliyet sayfalarına kaydedersiniz. Aynı rün sayfalarında olduğu gibi, şampiyon seçimi sırasında kabiliyet sayfalarından birini seçip oyunda avantaj sağlayabilirsiniz.

Oyundaki toplam kabiliyet sayısı elinizdeki puanların üç katından fazla olduğu için tüm kabiliyetler bir yana, tek bir ağaçtaki kabiliyetlerin hepsini dahi tek seferde açmak mümkün değil. Onun yerine, oynadığınız şampiyonların türüne ve kendi ihtiyaçlarınıza göre dağıtımlar yapıp bunları kabiliyet sayfalarında saklamanız gerekiyor. Farklı şampiyonlarda kullanmak üzere yeni kabiliyet sayfaları yaratabilir, bu sayfaların isimlerini maç başlangıcında rahatça seçebilmek için istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

KABİLİYET SAYFALARI

Kabiliyet sayfalarına erişmek için sihirdar profilinizdeki *Kabiliyetler* sekmesini seçmeniz gerekiyor. Burada bazı kabiliyetlerin renkli, bazılarının gri gösterildiğini fark edeceksiniz. Gelişmiş bazı kabiliyetleri öğrenmek için tek bir kategorideki önceki kabiliyetleri bilmek yetmez, belirli bir kabiliyet de öğrenilmiş olmalıdır. Renkli kabiliyetler, üzerine tıklayarak kabiliyet puanlarından birini harcayıp elde edilebilir. Gri kabiliyetlerin, üstlerindeki kabiliyetlere puan harcayarak açılması gerekir.

Kazanılan kabiliyet puanlarını yeteneklere sol tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak dağıtabilir, sağ tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak kaldırabilirsiniz. İşiniz bitince *Kabiliyetleri Kaydet* düğmesine basıp kabiliyet ağacını kaydettiğinizden emin olun. Eğer kabiliyet ağacını sıfırlamak ve baştan başlamak isterseniz, *Puanları Geri Al* düğmesine bastığınızda tüm kabiliyet puanları cezasız olarak iade edilecektir.

KABİLİYET PUANLARINI NASIL DAĞITMALI?

İlk başta, oynadığınız rollere göre standart kabiliyet sayfaları oluşturmak yeterli olacaktır. Bir tane saldırı gücü taşıyıcıları için, bir tane ormancılar için gibi... Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere aynı rolü üstlenen şampiyonlar farklı yeteneklere sahip ve farklı kabiliyetlerden besleniyor. Sık sık oynadığınız şampiyonlar için ayrı birer kabiliyet sayfası oluşturursanız faydasını görürsünüz. Ya da eğer üşenmeyecekseniz her maç başlangıcında kabiliyetlerinizi sıfırdan dağıtabilirsiniz ki özellikle dereceli maçlarda en sağlıklısı budur, ama normal karşılaşmalarda çoğunlukla buna zaman bulamayacağınız için sayfaları hazırda tutmanız iyi olur. Geri sayım bitmeden önce kabiliyetleri kaydedemezseniz oyuna girdiğinizde kabiliyetler uygulanmayacaktır.

Genel olarak taşıyıcılar ve dövüşçüler Saldırı, tanklar ve ormancılar Savunma, destek oyuncularıysa İşlevsel kabiliyet ağacına öncelik verir diyebiliriz. Fakat 30 puanı birden tek bir ağaca yatırmaktansa, dengeli bir dağıtım yapmak amacıyla diğer ağaçlardaki kabiliyetlere de puan verilir. 21/9/0, 9/21/0, 0/9/21 gibi dağıtımlar yaygındır. Örneklerini dergimizin ilerleyen sayfalarındaki şampiyon rehberlerinde görebilirsiniz.

SİHİRDAR BÜYÜLERİ NEDİR, NE İŞE YARAR?

Sihirdar büyüleri, şampiyonların oyun sırasında kullanabildiği bazı özel yeteneklerdir. Rün ve kabiliyet sayfalarında olduğu gibi oyun başlamadan önce, şampiyon seçimi sırasında seçilir. Her oyuncunun sihirdar seviyesine göre belirlenen bir listeden iki sihirdar büyüsü hakkı vardır. Şampiyonunuza belirli bir büyüyü vermek için *Büyüler* başlığı altındaki simgelere tıklayıp seçmeniz yeterlidir. Fakat her büyüyü her oyun modunda kullanamazsınız; örneğin Garnizon büyüsü Dominion moduna özeldir.

Sihirdar büyüleri, oyuncunun şampiyonuna çeşitli şekillerde yardım etmekte kullanılabilir. Kimi sihirdar büyülerinin etkileri oyun içi seviyenize bağlı olarak artar. Ama çoğu, 1. seviyedeki bir şampiyonla, 18. seviyedeki bir şampiyona aynı etkiyi yapar. Ayrıca, sihirdar büyülerinin bekleme süresi dışında bir bedeli yoktur, yani mana veya can tüketmez. Buna karşılık bekleme süreleri şampiyon yeteneklerine göre çok daha uzundur.

Oyun başladıktan sonra, seçtiğiniz sihirdar büyülerini **D** ve **F** kısayol tuşlarıyla kullanabilirsiniz.



HANGİ BÜYÜLERİ SEÇMELİ?

Tüm sihirdarların 1. seviyeden itibaren sahip olduğu büyüler şöyle: **Berrak Zihin, Dirilt, Garnizon, Hayalet, Şifa.**
Bundan sonraki büyüler siz seviye atladıkça açılır: **Arındır, Çarp, Bariyer, Işınlan, Bitkinlik, Tutuştur, Durugörü, Sıçra.**
Oynadığınız şampiyona ve role uygun sihirdar büyüleri seçmelisiniz. Örneğin istisnasız bütün ormancılar Çarp büyüsünü seçer, fakat bu diğer şampiyonlar için neredeyse tamamen gereksizdir. Bitkinlik büyüsü özellikle yakın dövüşçülerin ve destek rolünü üstlenen şampiyonların gözdesidir. Bariyer, Şifa ve Tutuştur herkes tarafından kullanılabilir; oyun tarzınıza göre aralarından seçim yaparsınız. En çok tercih edilen büyü ise 12. seviyede açılan Sıçra'dır. Diğer büyüler pek sık kullanılmaz; özel bir planınız olmadığı sürece sizin de tercih etmemenizi öneririz.





DERECELİ OYUNLAR

EFSANELER LİGİ'NİN EN REKABETÇİ ORTAMI

EREN OKKA

Normal karşılaşmalar artık sizi kesmiyorsa, rekabetin daha üst düzeyde yaşandığı bir ortamda kendinizi ve oyundaki becerinizi ispatlamak istiyorsanız, dereceli oyunlara başlama vaktiniz gelmiş demektir.

30. seviye bir sihirdara ve ücretsiz şampiyon rotasyonu haricinde 16 şampiyona sahip olan herkes dereceli maçlara giriş yapabilir. *Oyna* düğmesine tıkladıktan sonra *PvP → Klasik → Sihirdar Vadisi → Dereceli Tek/Çift* yolunu izleyerek bu maçlar için sıraya girebilirsiniz.

SIRALI SEÇİM

Lig sistemine geçmeden önce Sıralı Seçim'in detaylarını anlatmakta fayda var, çünkü normal karşılaşmaların aksine dereceli oyunlarda Kapalı Seçim şansı yoktur, sadece Sıralı Seçim yapılabilir.

Sıralı Seçim'de şampiyon seçimine geçmeden önce takım kaptanları üçer şampiyonu yasaklama hakkına sahiptir. Yasaklanan şampiyonları her iki takımdan da kimse seçemez. Takım oyuncularının karşılaşmakta zorlandığı şampiyonları yasaklamak iyi fikirdir. Mavi takımdan başlamak üzere kaptanlar sırayla toplam altı adet şampiyonu yasaklar.

İlk yasaklamayı gerçekleştiren takım şampiyon seçiminde de öncelik sahibidir. İlk seçimin ardından her oyuncu bir seçim yapana dek takımlar sırayla ikişer şampiyon daha seçer. Bir takımın seçtiği bir şampiyonu diğer takım seçemez. Burada farkında olunması gereken bir detay şudur: İlk seçimi yapmak bir avantaj olduğu gibi, son seçimi yapmak da bir avantajdır. Son seçimi yapan takım karşı takımın tüm seçimlerini gözden geçirip ona karşılık bir şampiyon seçebilir.

Şampiyon seçimi tamamlandıktan sonra takım oyuncuları arasında şampiyonları takas etme fırsatı sunulur. Fakat bunun için her iki oyuncunun da takas edilecek iki şampiyona birden sahip olması gerekir. Takas sisteminin getirisi şudur: Eğer takımınızda mutlaka bulunmasını istediğiniz bir şampiyon varsa ve bu şampiyonla oynayacak sihirdar seçim sırasında aşağılardaysa, seçim önceliğine sahip başka biri onun yerine bu şampiyonu seçip işi garanti altına alabilir. Öbür türlü karşı takımın bu şampiyonu sizden önce seçme ihtimali vardır.

Bir dereceli maç öncesinde şampiyon seçim ekranını herhangi bir nedenden ötürü terk ederseniz, belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz ve Lig Puanı kaybedersiniz. Eğer bu terk etme işlemini art arda gerçekleştirirseniz bekleme süresi ve kaybedilen puan miktarı artar.

LİG SİSTEMİ

2013 Sezonu'nda oyuna eklenen ve 2014'te biraz daha geliştirilen Lig sisteminin başlıca amacı sizi benzer beceri seviyesine sahip oyuncularla bir araya getirmek. Eskiden tüm oyuncular kallavi tek bir sıralamada yer alıyordu. Şimdiki sistemse rekabet hissini çok daha iyi yaşatıyor.

Oyundaki dereceli sıralama **Bronz**, **Gümüş**, **Altın**, **Platin**, **Elmas**, **Ustalık** ve **Şampiyonluk** olmak üzere yedi aşamaya, aşamalarsa 250 kişilik birçok lige ayrılmış durumda. Ustalık ve Şampiyonluk aşamaları hariç tüm ligler Romen rakamlarıyla ifade edilen (Gümüş II, Altın IV gibi) beş adet alt kümeye bölünüyor. Kümelerdeki oyuncular sahip oldukları Lig Puanı'na göre sıralanır. En üst sırada birazdan bahsedeceğimiz Terfi Serisi'ne hak kazanan oyuncular görünür.

Her ligin özel bir ismi vardır. Bir şampiyon ismiyle uygun bir adın birleştirilmesiyle, "A'nın B'leri" biçiminde (örn. "Katarina'nın Suikastçıları", "Vi'ın Dövüşçüleri") rastgele üretilir, herhangi bir anlamı yoktur. Lig ismini kendiniz seçemezsiniz. İçinde bulunduğunuz ligin adını beğenmiyorsanız, değiştirmenin tek yolu başka bir lige terfi etmektir.

Sihirdar profilinizden liglere baktıysanız bazı oyuncuların isimlerinin yanında bazı amblemler bulunduğunu görürsünüz. Bu amblemler oyuncuların sıralamadaki durumunu gösterir. Üç tane amblem vardır ve aşağıdaki gibidir:

- **Taze Kan:** Bu lige son 14 gün içinde katıldın
- **Deneyimli:** Bu ligde 100'den fazla oyun oynadın
- **Ardı Ardına:** Bu sırada üst üste 3 ya da daha fazla oyun kazandın

Amblemlerin göze hoş görünmek haricinde bir etkisi yoktur.

LİG PUANI TOPLAMA YARIŞI SONA ERİYOR. OCAK'TA BAŞLAYAN 2014 DERECELİ SEZONU, KASIM AYINDA KAPANACAK.

DERECELİ AŞAMA ÖDÜLLERİ



BRONZ	GÜMÜŞ	ALTIN VE ÜSTÜ
Sihirdar Simgesi	Sihirdar Simgesi	Sihirdar Simgesi
	Profil Görseli Çerçevesi	Profil Görseli Çerçevesi
	Yükleme Ekranı Çerçevesi	Yükleme Ekranı Çerçevesi
		Oyun davetlerinde ve arkadaşlık isteklerinde görüntülenen sezon simgesi
		Şanlı Şampiyon Kostümü

Son olarak en üst aşama olan Şampiyonluk'tan kısaca bahsedelim. Şampiyonluk aşaması bölgedeki en iyi *League of Legends* oyuncularına ev sahipliği yapar. Kümelere ayrılmamıştır, her oyuncu tek bir ligde mücadele eder. Sihirdar profilinizdeki *Ligler* sekmesine girip *Şampiyonuk Aşaması'nı Gör* düğmesine basarak en iyi oyuncuların ve takımların listesine ulaşabilirsiniz. Dilerseniz buradan oyuncuların profiline girip yaptığı son karşılaşmaların yanı sıra kullandığı rün ve kabiliyet sayfalarını da inceleyebilirsiniz.

YERLEŞTİRME, EŞLEŞTİRME VE PUAN KAZANIMI

Herhangi bir lige yerleştirilmeden önce beceri seviyenizi belirlemek üzere tekli için 10, takımlar için 5 adet hazırlık maçı yapmanız gerekir. Bu maçlarda gösterdiğiniz başarı ve performansa göre bir aşamaya ve kümeye yerleştirilirsiniz. Lig sistemi mümkünse sizi arkadaş listenizde ekli ve sizinle aynı aşamada olan sihirdarlarla aynı lige koymaya çalışır. Böylece onlarla beraber oynama ve sıralamalarınızı karşılaştırma şansınız olur.

İçinde bulunduğunuz lig, beceri düzeyi bakımından size yakın bir dizi oyuncudan oluşur. Fakat dereceli maç yapmak için sıraya girdiğinizde bu lig ile kısıtlanmazsınız. Eşleştirmelerde kısaca MMR olarak bilinen gizli bir puan sistemi kullanılır ve daha üst veya daha alttaki başka liglerden oyuncularla da eşleştirilmeniz mümkündür.

Eğer bir maçtaki diğer oyuncuların sıralaması sizinkinden yüksekse, rakip takımın kazanma olasılığı daha yüksek görünüyorsa, eşleştirme sistemi bunu sizin için "zor" bir maç olarak not alır. Oynadığınız maç ne kadar zorsa maçı kazandığınızda o kadar fazla LP kazanır, kaybettiğinizde o kadar az LP kaybedersiniz. Bunun tam tersi de geçerlidir. Bu sistem sayesinde maçlarınızın yarısını kaybedip yarısını kazansanız bile sıralamalarda yükselmeniz mümkündür.

LİGDE YÜKSELME VE DÜŞÜŞ

Dereceli maçları kazandıkça LP kazanır ve içinde bulunduğunuz kümede yükselirsiniz. **100 LP** topladığınızda küme atlamaya hak kazanırsınız, fakat bunun için önce bir dizi maç daha yapmanız gerekir. Küme Serisi'ndeki üç maçtan ikisini kazandığınızda bir üst kümeye çıkarsınız. En üst kümedeyken 100 LP'ye ulaştığınızda ise bu kez aşama atlamaya hak kazanırsınız. Terfi Serisi'ndeki beş maçtan üçünü kazandığınız takdirde bir üst aşamaya yerleştirilirsiniz.

Küme veya Terfi Serisi'ni kaybetmeniz durumunda, maçlardaki performansınıza göre bir miktar LP kaybeder, aynı ligde genellikle 60-90 LP arası bir yere yerleşirsiniz. Maçları terk etmek de kayıp olarak sayılır, fakat sunucu problemlerinden kaynaklanan kayıplar geçerli sayılmaz. Tekrar 100 LP'ye ulaştığınızda aynı süreç tekrarlanır.

Elbette bunun tersi de geçerli. Dereceli maçları kaybettikçe LP kaybeder, içinde bulunduğunuz kümede aşağı sıralara düşersiniz. Kümenin en alt sırasındaysanız bir alt kümeye atılma olasılığınız vardır. Fakat eğer içinde bulunduğunuz aşamaya yeni terfi ettiyseniz, tekrar bir alt aşamaya düşürülmeye karşı bir süre koruma altında tutulursunuz.

Ligde aşağılara düşmenin bir diğer yolu da hiç dereceli maç yapmamaktır. Platin ve üzeri aşamalarda 28 gün boyunca bir hareket göstermezseniz ligdeki sıralamalardan gizlenirsiniz ve LP kaybetmeye başlarsınız. Bu sürece "erime" denir. Dereceli bir maç yapana dek her 7 günde bir tekrar LP kaybedersiniz. Kaybedilen LP miktarı, içinde bulunduğunuz aşamaya bağlıdır.

Erime sonucunda sıfır LP'nin altına düşerseniz bir alt kümeye 75 LP ile yerleştirilirsiniz. Örneğin önceden Platin III'te idiyseniz, düşüşten sonra kendinizi Platin IV'te 75 LP ile bulursunuz. Eğer hâlihazırda bulunduğunuz ligin en alt (V numaralı) kümesindeyseniz, bu kez bir alt aşamadaki yeni bir lige düşersiniz.

Erime sürecine girdiğinizde oyuna giriş yaptığınızda bir uyarı mesajıyla karşılaşırsınız ve bu durumu daha sonra sihirdar profilinizden de takip etmeniz mümkündür.





SİHİRDAR VADİSİ YENİLENİYOR

DAHA ANLAŞILIR, DAHA TUTARLI, DAHA GÜZEL

EREN OKKA



League of Legends'ın başlıca haritası olan Sihirdar Vadisi bugüne dek irili ufaklı değişimler yaşadı. 2009-2011 yılları arasında kısa süreliğine kış ve sonbahar temalı haritalarda oynama fırsatı bulduk. 23 Mayıs 2012'de gelen güncellemeyse haritayı hem görsel hem de teknik açıdan geliştirdi. Fakat birkaç ay önce duyurulan yeni güncelleme, hepsini gölgede bırakıyor.

Aslına bakarsanız haritanın temel yapısı aynen duruyor. Her şey yerli yerinde, oynanış eskisi gibi. Haritanın görsel tarzıysa tümüyle elden geçirilerek daha etkileyici bir görünüme kavuşuyor. Öte yandan harita hem daha anlaşılır ve tutarlı bir yapı kazanıyor, hem de bu esnada performans kaybı yaşanmaması için önlemler alınıyor.

Biz bu satırları yazdığımız sırada Sihirdar Vadisi'nin güncellenmiş hali henüz açık beta sunucusunda (PBE) test aşamasındaydı ve sürekli güncelleniyordu. Size ulaşana dek bazı detaylar değişmiş olabilir, bilginize.

NEDEN YENİLENİYOR?

Bu sorunun akla ilk gelen makul açıklaması için oyundaki en yeni harita olan Sonsuz Uçurum'a bakmanız yeterli. Kaplamaların güzelliği, geri planın kattığı derinlik, eşya satıcılarının konuşmaları, parça parça yıkılan kuleler... Sihirdar Vadisi ile arasında bir uçurum var desek yeridir. Fakat geliştiricilerin göze hoş gelen bir harita tasarlamaktan daha mühim öncelikleri var. Sonuçta burası bir savaş alanı, ve savaşın ortasında insanın dikkatini dağıtacak kadar göz alıcı bir haritada oynamayı kimse istemez.

Bir *League of Legends* maçı esnasında gerçekleşen onca şeyin, oyuna ilişkin tüm verilerin bir arada ekrana yansıtılması gerekir. Oyun içi arayüz, şampiyonlar ve diğer birimler, bu birimlerin eylemleri ve tüm bunlara ev sahipliği yapan ortam, katmanların farklı öncelikler taşıdığı görsel bir hiyerarşi içinde yer almalı. Sihirdar Vadisi'nin mevcut halinin temel sorunlarından biri de bu: Ortam görselleri kimi zaman diğer oyun bileşenlerinin önüne geçebiliyor.

Elbet sizin de başınıza gelmiştir; bazen bir takım savaşı patlak verir, derken ne olup bittiğini anlayamadan kendinizi o gri ekrana boş boş bakarken bulursunuz. Halbuki bir savaş esnasında hangi şampiyonun nerede hangi yeteneği kullandığını anında algılayıp ona göre bir tepki vermeniz gerekir. Bunun için de oyun ekranı, ihtiyaç duyduğunuz bütün verileri bir bakışta anlayabileceğiniz biçimde sunabilmelidir. Saniyenin onda biri kadar bir gecikmenin yaşam ve ölüm arasındaki farkı belirleyebildiği bir oyundan bahsediyoruz. Diğer yandan, *League of Legends* gibi rekabete dayalı oyunlar söz konusu olduğunda sadece oyuncular değil, seyirciler için de anlaşılır bir görsellik sunmak şart.

League of Legends, içeriği sürekli gelişen bir oyun. Bu özelliği şöyle bir dezavantajı da beraberinde getiriyor: Oyuna eklenen her yeni öğe, onu daha karmaşık bir hale getirme potansiyeli taşıyor. İlk bakışta cazip görünen ek özellikler ve görsel detaylar bazen ters tepip eskisine oranla daha dağınık, karman çorman bir görüntüye yol açabiliyor. Eski içerikle yeni eklenenler arasındaki tutarlılığı koruyabilmekse ayrı bir endişe kaynağı.



Haritanın kuzeybatı yakasındaki ormanlık alanın daha karanlık bir havası var.

İşte burada bahsi geçenler Sihirdar Vadisi güncellemesinin ardındaki nedenlerden birkaçı. Renkleri ve ayrıntı miktarı denetim altında tutulan yeni harita, karakterlerin rahatça seçilebildiği ve kritik bilginin ekranda en öne çıkan şey olduğu bir oynanış getirmeyi hedefliyor.

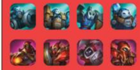
VADİ'NİN ODAK NOKTASI

Sihirdar Vadisi'nin mevcut halinde bölgeleri farklı kılan ve birbirinden ayıran ufak ilgi noktalarına rastlamak mümkün. Ancak ormandaki rastgele işaretler ya da Antik Golem'in yanında kaynayan kazan gibi detayların varlığı içinde bulundukları ortamda ne yazık ki pek az anlam ifade ediyor. Tutarlı olmadıkları gibi, oyuncuları yönlendirme konusunda da başarısızlar. Sihirdar Vadisi güncellemesi bunun çaresine bakıyor ve tüm haritayı bir temaya oturtarak, Vadi'nin dört kısmının her biri üzerinde iz ve etki bırakacak bir odak noktası kullanıyor: Baron çukuru.

Yeni haritada Baron'un etkisi sadece kendi çukurunda değil, etrafındaki bölgede de hissediliyor. Yalnızca çukurundaki zemini kırmakla kalmamış, bulunduğu nehir hattından Sihirdar Vadisi'nin tamamına yayılan çatlaklara yol açmış. Haritanın kuzeybatı yakasındaki ormanlık alan Baron yüzünden daha karanlık bir havaya sahipken, güneydoğu yakasında balta girmemiş, yeşil bir orman uzanıyor.

BİR BAKIŞTA YENİ VADİ

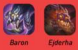
- Haritanın görsel tarzı tümüyle değişmiş.
- Oynanış eskisine göre daha okunaklı. Ortam görselleri, diğer oyun bileşenlerinin önüne geçmiyor.
- Arazide yapılan ufak düzenlemeler sayesinde görsel ve teknik sınırlar arası uyum sağlanmış.
- Mavi ve kırmızı takımlar farklı motifler ve şekillerle simgeleniyor. Bu fark kuleler ve minyonlarda da görülebiliyor.
- Savaş sisi eskisine göre daha koyu ve keskin.
- Üst ve alt koridorlardaki çalılar, kuleler arasında tam olarak ortalanmış.
- Kamera açısında Sonsuz Uçurum'dakine benzer ufak bir düzenleme yapılmış.
- Büyük ve destansı canavarların üstünde can değerini gösteren bir gösterge var.
- Minyonlar elden geçirilmiş. Mavi minyonlar çekiç, kırmızı minyonlar balta kullanıyor.



- Orman canavarları elden geçirilmiş, bazı canavarlar tümüyle değişmiş.



- Baron ve Ejderha tümüyle yeni birer görüntü ve oynanışa sahip.



- Her orman parçasının kendine has bir teması var. Baron çukuruna yakın bölgeler karanlık, uzak bölgeler daha yeşil.
- Başlangıç platformundaki eşya satıcıları yenilenmiş.
- Katliam göstergeleri yenilenmiş.
- Müzik ve ses efekleri güncellenmiş.



SIKÇA SORULAN SORULAR

Bu harita mevcut Sihirdar Vadisi'nin yerini mi alacak?
Evet. Şu an açık beta sunucusunda eski ve yeni haritalar ayrı duruyor, ama zamanı geldiğinde eski harita yerini yenisine bırakacak.

Oynanışta bir farklılık olacak mı?
Yeni haritanın oynanışı eskisiyle neredeyse tamamen aynı. Sıçra ile geçilebilen duvarlar, kule menzilleri, koridor boyutları, çalı etkileşimleri ve totem yerleştirme gibi detaylar dahi şimdiki haritada nasılsa tıpatıp öyle kalıyor. Oynanışı etkileyebilecek belki de tek şey, canavarların saldırı animasyonlarındaki gelişigüzelliği azaltmak üzere yapılan ufak değişiklikler.

Güncellenmiş haritayı ne zaman oynayabileceğiz?
Kesin tarihi henüz belli değil. Siz bu satırları okuduğunuz sırada çıkmış da olabilir, bir sonraki sezona da sarkabilir. Açık beta sunucusunda hesabınız varsa haritayı şimdilik orada deneyebilir ve geri bildirimde bulunabilirsiniz.

Benim bilgisayarım kaldıracak mı?
Yeni harita eskisine göre biraz daha fazla bellek (RAM) kullanıyor, ancak optimizasyon çalışmaları devam ediyor. Büyük olasılıkla güncelleme son haline eriştiğinde performansı mevcut haritayla aynı seviyede olacak, dolayısıyla kimse bilgisayarını yenilemek zorunda kalmayacak.

Diğer haritalarda da benzer bir yenilik yapılacak mı?
Şimdilik bu konuda bir açıklama yok, ama Sihirdar Vadisi'nin işi bittikten sonra, 2015 yılı içinde diğer haritaların az da olsa elden geçirileceğini tahmin ediyoruz.

Ormanın dört bölümünden her birinin, barındırdığı canavarlara göre bir teması var. Kuzey ormanı için bu canavar, ateşli ve odunsu Kızıl Korkabuk. Zemin yüzeyi çoğunlukla çamur tonlarında tasarlanmış ve Korkabuk'a yaklaştıkça sarmaşıkların içinden çıkan kırmızı çiçekleri, etrafta uçuşan böcekleri görebiliyorsunuz. Batı ormanında daha cansız renkte bir toprak ve minik mavi çiçekler var. Buradaki gözcü, etrafından mavi eğreltiotları ve mantarların fışkırmasına neden olmuş.

Doğu ormanı da batı tarafı gibi mavi motifler barındırıyor. Baron'un yıkımından uzak bu bölgede farklı bir hava yakalamak için bu kez çok daha gür ve yosun tutmuş bir alan oluşturulmuş. Etrafa serpiştirilmiş mavi göletler ve taş anıtlar gözcü motifini bölgeye yedirirken, hafifçe çiseleyen yağmur ayrı bir atmosfer yaratıyor. Güney ormanıysa tüm haritadaki en verimli bitki örtüsüne sahip kısım. Öfkeli doğa yaratıkları olan Korkabuklar güney ormanının çevresini devasa köklerle ve asmalarla sarıp sarmalamış. Etrafta beliren turuncu ve kırmızı çiçeklerle mantarlar, canavara ne kadar yaklaştığınıza dair ipucu veriyor.

Yeni Sihirdar Vadisi'nde pek çok tematik öğe var. Bu öğelerin gerçekten de Runeterra dünyasında var olduğunu daha iyi yansıtabilmek adına haritanın dört bir yanına anlamlı detaylar kondurulmuş. Güney ormanındaki kurt kampı buna güzel bir örnek. Kurtlar artık önüne kemikler saçılmış, içinden büyü gücü yayılan bir mağaranın önünde yaşıyor. Bu büyü gücü hem onları, hem de çevredeki bitkileri etkilemiş.

Tematik değişiklikler elbette yalnızca ormanla sınırlı değil, üsler ve koridorlar için de geçerli. Yeni haritada mavi takımın kuleleri geyik motifli ve geometrik iken, kırmızı tarafın kuleleriyse eğri yapıda ve bir baykuş amblemine sahip. Her iki üste de oyuncuyu koridorlardan karşı takımın üssüne yönlendiren zemin döşemeleri kullanılmış. Tüm bu görsel ipuçları bir araya geldiğinde, Sihirdar Vadisi'nde oynarken veya oynanan bir oyunu seyrederken tam olarak nerede olduğunuzu her daim bilmenizi sağlıyor.

DESTANSI CANAVAR MI, BÜYÜK SOLUCAN MI?

Oyundaki eski içeriklerden bazıları, örneğin minyonlar, anlaşılırlık konusunda bir sıkıntı yaratmıyor. Bacakları olmamasına karşın tuhaf yürüyüşleri ve kendilerine özgü silüetleri, tanınmalarını kolaylaştırıyor. Lakin artık onlar da yürüyen üçgenlerden ibaret değil. Üstelik mavi ve kırmızı minyonlar kullandıkları silahlar bakımından da belirgin biçimde birbirinden ayrılıyor.

Minyonlar iyi güzel de, canavarlara ne demeli? Bazılarının nasıl dövüştüğü ya da ne derece tehlikeli olduğu görünüşünden pek anlaşılmıyor. Örnek vermek gerekirse Büyük Kertenkele, en zayıf orman yaratıklarından olan kurtlardan çok da güçlü görünmüyor. Renkleri hariç görünümleri neredeyse aynı olan ifritlerinse saldırı şekilleri farklı olmasına rağmen bunu görünüşlerinden anlamak mümkün değil. Sihirdar Vadisi güncellemesi bu sorunu da ortadan kaldırmayı amaçlıyor. Örneğin Gromp, epey güçlü ve uzun menzilli bir saldırısı olan, dayanıklı bir yaratık. Bu nedenle haritadaki daha zayıf yaratıklarla karşılaştırıldığında daha tehlikeli bir görüntüsü var. Bu özellikle *League of Legends*'a yeni başlamış oyuncular adına önemli bir ayrıntı. Güçsüz, yakın dövüşen bir yaratık olduğunu sanıp da saldıranların kötü bir sürprizle karşılaşmasının önüne geçiyor.

Canavar demişken Sihirdar Vadisi'nin korkunç ikilisini anmamak olmaz. Mevcut haritadaki Baron ve Ejderha gayet sade; Ejderha'nın tek bir normal saldırısı var, Baron'un büyülerininse onu ürkünç kıldığı söylenemez. "Destansı" canavarlar olmalarına rağmen, onlarla savaşmak diğer yaratık kamplarıyla savaşmaktan çok da farklı bir his uyandırmıyor. Oysa oyundaki etkileri çok daha büyük. Yeni haritada bu da değişiyor: Baron ve Ejderha daha dikkat çeken, güçlerini yansıtan, hatta saygı uyandıran model ve animasyonlara sahip. Ejderha gökyüzünden inip kükrüyor ve bölgesini koruduğunu belli ediyor. Baron ise yoktan var olmak yerine önce etrafındaki oyuklardan süzülüp "geliyorum" diyor, ardından üst bedeni yeryüzüne çıkarak korkunç bir

YENİ SİHİRDAR VADİSİ'NİN GERÇEKTEN DE RUNETERRA DÜNYASINDA VAR OLDUĞUNU DAHA İYİ YANSITABİLMEK ADINA HARİTANIN DÖRT BİR YANINA ANLAMLI DETAYLAR KONDURULMUŞ.



Takımların merkezleri de değişimden payını almış.



Tepeden bakınca haritanın dört bölgesi arasındaki renk farkını rahatlıkla seçebiliyoruz.



atmosfer yaratıyor. Her iki canavarın da üstünde, can değerini gösteren büyük bir gösterge bulunuyor. Artık üzerlerine sağ tuşla tıklamadan önce iki kez düşüneceğiz.

OYNANIŞ GÜNCELLEMESİ

Herkesin aklındaki soru işaretlerinden bir tanesi, yeni haritanın oynanış üzerinde bir değişiklik getirip getirmeyeceği. Geliştiriciler, güncellemenin gündelik oyun alışkanlıklarımızı değiştirmeyeceğine vurgu yapıyor. Haritanın görünümü değişse de her şey yerli yerinde. Bazı yaratıklar farklı görünüyor, bazılarının yerine bambaşka yaratıklar gelmiş, ancak tüm orman kamplarının oynanışı eskisiyle hemen hemen aynı. Biz açık beta sunucusunda yaptığımız denemelerde yeni haritaya alışmakta hiç sıkıntı çekmedik.

Tabii bu demek değil ki oyun deneyimini iyileştirmeyi hedefleyen değişiklikler yapılmıyor. Geliştiriciler, fırsattan istifade, hepimizin aklının bir köşesinde duran fikirleri uygulamaya koymuş. Öncelikle, Baron ve Ejderha almanın gerçekten destansı bir mücadele hissi vermesi için bu yaratıklara bazı oynanış mekanikleri eklenmiş. İkinci olarak, haritanın iki tarafı arasındaki tutarsızlıklar ve hatalar giderilmiş. Örneğin şu anki Sihirdar Vadisi'nde güney ve kuzey üslerinin önündeki oyun alanı simetrik değil. Bu alanlar neredeyse tamamen simetrik hale getirilerek birbirine daha çok benzetilmiş. Ayrıca, kamera açısı da azıcık değişmiş. Bu değişikliğin öncelikli amacı, ekranın kenarlarına yaklaşan yetenek atışlarının isabet oranını artırmak.

Yeni haritadaki gezinti ağı, yani nelerin üstünde yürünüp nerelerde yürünemeyeceğini belirleyen sistem eskisiyle neredeyse birebir aynı. "Neredeyse" diyoruz, çünkü ufak iyileştirmeler yapılmış. Başta ormanın kuzey tarafındakiler olmak üzere çok sayıda tutarsızlık giderilmiş. Duvarların görsel sınırları ile teknik sınırları artık daha uyumlu, görüşü engelleyen bazı çıkıntılar kaldırılmış. Artık gidilebilecek yerler haritanın iki kısmında da aynı. Orman haricinde de benzer düzenlemeler yapılmış ki bunlardan en önemlisi üslerin duvarları. Kalınlıkları ciddi anlamda değişiklik gösteren, görünümü gezinti ağına uymayan, dolayısıyla hangisinin üstünden atlanıp hangisinden atlanamayacağı belli olmayan duvarlar elden geçirilmiş. Bu sayede özellikle Nidalee gibi kısa mesafelere atılabilen şampiyonlar adına rahatlık sağlanmış.

Sonsuz Uçurum ilk çıktığında belki fark etmişsinizdir, haritaya adını veren uçurumu daha iyi göstermek ve uzun menzilli yetenek atışlarıyla yapılan saldırıların aniliğini azaltmak için kamera birazcık uzaklaştırılmıştı. Sihirdar Vadisi güncellemesinde de buna benzer, ama daha ufak çaplı bir değişim var. Oyunun eğik kamera açısı, oyuncuların ekranın üst kısmını daha çok görmesine yol açıyor. Bu da, ekranın üst kısmından yaklaşan tehditlerle alt kısmından yaklaşanlar arasında bir eşitsizlik olması anlamına geliyor. Ek olarak, şu anki oyun alanı şekli ekranın kenarlarında perspektifi bozarak, yetenek atışlarını ve hedefleme göstergelerini belli belirsiz saptırıyor. Yeni Sihirdar Vadisi'nde bunu telafi edecek ayarlamalar yapılmış. Söylemesek belki de fark etmeyeceğiniz kadar ufak olan bu değişikliğin, görüş farklarını dengeleyerek oynanışı biraz daha rahatlatacağı düşünülüyor.

Yeni Sihirdar Vadisi işte böyle bir yer. Daha anlaşılır, daha tutarlı, daha güzel. Yeni haritada hep beraber oynamak için sabırsızlanıyoruz!

SON YAMALAR

GEÇTİĞİMİZ AYLARDA OYUNDA NELER DEĞİŞTİ?

EREN OKKA

Merhaba Sihirdarlar! 4.7 ile 4.17 arası yamalarla, diğer bir deyişle önceki sayımızdan bu yana yapılan güncellemelerle gelen değişiklikleri toparladığımız bu naçizane sayfalara hoş geldiniz (içime Pwyff kaçtı). Eğer geçtiğimiz birkaç ay içinde *League of Legends*'dan uzak kaldıysanız bu sayfaları gözden geçirip oyuna tekrar ayak uydurabilirsiniz.

Yamaların detaylarına geçmeden önce, başlıca değişiklikleri meraklısına özet geçelim:

- Oyunu ilk başlattığınızda karşınıza çıkan yama aracı ve devamındaki açılış sayfası güncellenerek yeni bir görünüme kavuştu.
- Braum, Gnar ve Azir olmak üzere üç yeni şampiyon eklendi. Karthus'a görsel yenileme, Cassiopeia, Sona ve Viktor'a oynanış güncellemesi geldi. Kha'Zix, Lucian, Nidalee, Skarner ve Soraka'da önemli düzenlemeler yapıldı.
- Orman canavarlarının yeniden doğma süresini tutan orman sayaçları eklendi.
- Dereceli sıralamada Elmas I ile Şampiyonluk Aşaması arasına yeni bir aşama, Ustalık eklendi.
- Gümüş ve Altın oyuncuları artık hareketsizlikten dolayı erimeye maruz kalmıyor.
- Oyuncuların daha kolay takım arkadaşı bulabilmesi adına dereceli aşamalar için sohbet odaları eklendi.
- Takım Kurucu artık çok daha düzgün çalışıyor.
- Özel oyunlarda Başlangıç zorluk seviyesinde artık bütün botlar mevcut. Ayrıca özel oyunlara artık orta seviye botlar eklenebiliyor.
- League of Legends'ı baştan yüklemek eskisine oranla yaklaşık %15 daha hızlı. Oyun eskisine oranla yaklaşık %7 daha hızlı güncelleniyor. Kare hızları %5-10 arasında iyileştirildi.

Bir de not: Bütün değişiklikleri değil, içlerinden en önemli olanları, buraya sığdırabildiğimiz kadarıyla yazıyoruz.



Fnatic şampiyonluk kostümleri

HARİTALAR

Sihirdar Vadisi ile başlayalım. Ziynet eşyalarının başlangıçtaki bekleme süresi 120 saniyeden 30 saniyeye düşürüldü. Başlangıç platformundan çıkıp nehre varana dek hazır oluyor ve olası bir istila rotasında kullanabiliyorsunuz, bu da oyun başlarında değişik stratejileri mümkün kılıyor.

Daha fazla altın isteyen? Oyunun ikinci dakikasına kadar İlk Kan dökene verilen ödül 280 altından 325 altına çıkarıldı. Ejderha'nın genel altın ödülü 125 altından 180 altına çıkarıldı; seviye başına verdiği altın ise 15'ten 10'a düşürüldü.

Koridor minyonlarından deneyim kazanma menzili 1250'den 1400'e çıktı. Orman yaratıkları, koridordaki minyonlarla tutarlı olmaları için artık seviyelerine bağlı olarak fazladan deneyim puanı vermiyor.

Kulelere dikkat! Kuleler isabet eden vuruş başına +%25 yerine artık %37,5 hasar elde ediyor. Isınma süresi ise 3 vuruştan 2 vuruşa indi (azami +%75 ilave hasar değişmedi). Tahkimat güçlendirmesi artık tüm dış kulelerde geçerli; ancak süresi 480 saniyeden 420 saniyeye düşürülürken, hasar azaltması -20'den -30'a çıkarıldı.

Gelelim **Kristal Kayalık**'a. Dominion modunda oynanışı en çok etkileyen değişiklik Ruhdöndüren adlı yeni Ziynet eşyası oldu. Bu haritada önceden kullanılmayan Ziynet yuvasına, artık bir nevi Dirilt sihirdar büyüsü etkisi gösteren Ruhdöndüren yerleşiyor. Ruhdöndüren bir yük harcayarak şampiyonunuzu anında başlangıç platformunda diriltiyor ve 12 saniyeliğine %125 hareket hızı veriyor. 9. ve 14. seviyelerde ilave yükler kazanıyorsunuz.

Uğursuz Koruluk'ta ormandaki büyük canavarların can değeri artık daha fazla, küçük canavarlarınki bir miktar daha az. Kuleler daha fazla hasar ve artışa sahip, ayrıca kulelerin savunma nitelikleri de arttı.



Sonsuz Uçurum haritasından Avcı Palası, Tin Taşı, Kirpi Zırhı, Antik Golem'in Ruhu, Büyük Kertenkele'nin Ruhu ve Hayalet İfrit'in Ruhu kaldırıldı. Orman yok, orman eşyası niye olsun?

Orman demişken, oyundaki en büyük değişikliklerden biri, yeni eklenen orman sayaçları. Tab tuşuna basarak ekranın üst kısmında görüntüleyebildiğiniz sayaçlar, Sihirdar Vadisi haritasındaki (rakip/dost) Büyük Kertenkele, (rakip/dost) Antik Golem, Ejderha ve Baron'un tekrar doğma süresini gösteriyor. Unutmayın ki sayaçlar, yalnızca oyuncu veya bir takım arkadaşı tarafından tamamen temizlendiği doğrudan görülen kampların süresini tutar (mini harita simgeleri gibi).

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

En büyük ve haklı darbeyi **Şifa** yedi. Bu büyünün biraz fazla güçlü olduğunu fark eden geliştiriciler onu zayıflatma yolunu seçti. İyileştirme miktarı 95-475'ten 90-345'e, hareket hızını güçlendirme süresi 2 saniyeden 1 saniyeye düşürüldü. Ayrıca artık Ağır Yara etkisini kaldırmıyor.

Bitkinlik büyüsünün hasar azaltma etkisi %50'den %40'a düşürüldü. Ama diğer yandan artık ek olarak hedefin 10 zırh ve büyü direncini parçalıyor ki bu da büyünün kullanım alanlarına çeşitlilik katıyor. Bitkinlik kullanımında asist alamamaya neden olan bir hata da giderildi.

Işınlan'ın koridor kurtarma özelliği biraz fazla güçlü göründüğü için kuleye ışınlanınca bekleme süresi 200 saniyeden 240 saniyeye çıkarıldı. Böylelikle bu büyünün daha ziyade harita üzerinde baskı kurma aracı olarak

GEÇTİĞİMİZ BİRKAÇ AY İÇİNDE LEAGUE OF LEGENDS'DAN UZAK KALDIYSANIZ, BU SAYFALARI GÖZDEN GEÇİRİP OYUNA AYAK UYDURABİLİRSİNİZ.

ŞAMPİYON GÜNCELLEMELERİ

AHRİ: Aldatan Küre daha fazla hasar veriyor ve mana bedeli azaltıldı.
ALİSTAR: Pasif yeteneği Ezgeç artık canavarlara iki katı hasar vermiyor, bu da onu daha zayıf bir ormancı yapıyor. Unufak Et ve Tos'un mana bedelleri azaldı. Tos ile saldırılan hedef uzaklaşırken artık ilave normal saldırı yapılamıyor. Kırılmaz İrade'nin hasar azaltma etkisi ilk kademelerde artırıldı.
BLİTZCRANK: Roket El ve Statik Alan artık daha düşük mana bedeline sahip.
BRAND: Volkan'ın sıçrama menzilini gösteren ikinci bir hedef göstergesi eklendi.
CASSİOPEİA: Yeni pasifi Yılan Sureti ile beraber Cassiopeia artık koridorda hakimiyet kurma yerine oyun sonlarında muazzam artışlar elde etmek için zehir yükü biriktirmeye odaklanıyor. Bunu dengelemek üzere mana bedelleri, bekleme süreleri, taban hasar ve artış oranlarının hepsinde oynamalar yapıldı.
CHO'GATH: Ziyafet yeteneğinin menzili arttı, kullanımı hızlandı.
ELİSE: Kozaların genişliği küçüldü. Örümcek İnişi'nin menzili kısaldı.
EVELYNN: Nefretin Çivileri'nin temel büyü hasarı ve mana bedeli azaltılırken, saldırı gücü ve yetenek gücü oranları artırıldı. Diğer bir deyişle SG/YG eşyaları geliştirilmezse daha az, geliştirilirse daha fazla hasar veriyor.
GALİO: Artık seviye başına 1,25 büyü direnci kazanıyor.
GAREN: Pasif yeteneği Metanet'in can yenileme etkisi arttı. Ayrıca bundan böyle, 11. seviye ve sonrasında, destansı olmayan canavarlardan gelen hasar Metanet'i durdurmayacak.
GRAGAS: Fıçı Yuvarla artık görüş sağlıyor, ancak minyonlara daha az hasar veriyor. Gragas artık Patlayan Fıçı'sını daha uzağa atabiliyor. Ayyaş Hiddeti'ne mana bedeli eklendi, ileri kademelerde bekleme süresi azaltıldı. Gragas içkisinden yudum alırken engellendiğinde artık hasar azaltması kaybolmuyor.
GRAVES: Graves'in Parça Tesiri hasarı tekrar arttı. Dağınık Atış ise, aynı hedefe birden fazla isabet eden her mermi için daha fazla hasar veriyor.


Yorumcu Draven

kullanılması hedefleniyor.
En çok tercih edilen sihirdar büyüsü **Sıçra**'da da ufak bir değişiklik var: Hareket edilen yöne doğru Sıçra kullanıldığında, önceden verilen hareket komutu artık geçerliliğini koruyor.
Sıçra, Berrak Zihin, Arındır, Bitkinlik ve Dirilt büyülerinin parçacıkları ve ses efektleri güncellendi. Bu büyüler artık hem daha güzel görünüyor, hem de oyun esnasında daha rahat seçiliyor. Sihirdar profilinde yer alan büyüler sekmesindeki ekran görüntüleri de yapılan tüm bu değişiklikleri yansıtacak şekilde güncellendi.

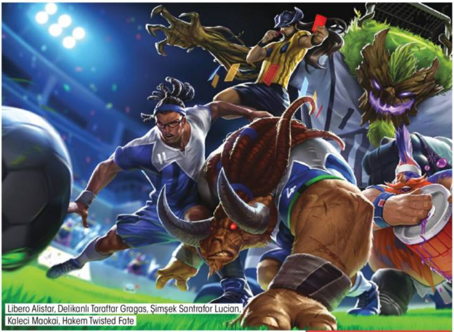
EŞYALAR

Yaban Alevi ilk çıktığında abartı güçlüydü, dolayısıyla zayıflatıldı. İyileştirme artışı ve dönüştürme avantajı kaldırıldı; saldırı gücü +15'ten +12'ye, saldırı hızı +%35'ten +%30'a düşürüldü. **Madred'in Pençeleri** canavarlara karşı artık +60 yerine +50 hasar veriyor. Wriggle'ın Feneri ve Yaban Alevi için aynı durum +100 yerine +75 hasar şeklinde.
Orman eşyalarından devam edelim. **Avcı Palası**'nın bedeli 300 altından 325 altına yükseltildi. Sakatla ve Kasap adlı özel pasifler artık yok, onun yerine canavarlara karşı +5 hasar azaltma ve +10 saldırı gücü kazandı. **Kirpi Zırhı** (Avcı Palası + Dokuma Zırh + 75 altın) adında yeni bir eşya eklendi, buna bağlı olarak Antik Golem'in Ruhu'nun tarifi de değişti (Kirpi Zırhı + Alazcevher + 450 altın). **Antik Golem'in Ruhu**'nda artık Sıvışma ve Kasap pasifleri yok, ancak +20 zırh ve +%25 ilave can veriyor.
Vampirî Asa, Bilgewater Palası ve Mahvolmuş Kralın Kılıcı'nın can çalma yüzdeleri düşürüldü. Ancak esas değişiklik **Kanasusamış**'ta: Katledilen birim başına verilen ilave saldırı gücü veya can çalma yüzdesi kaldırıldı. Onun yerine artık can çalma ile kazanılan fazladan can kaybolmak yerine şampiyonun seviyesine göre 50-350 hasar soğuran bir kalkana dönüşüyor. 25 saniye boyunca çatışma


Dino Gnar

HECARİM: Pasif yeteneği Savaş Yolu'nun ilave hareket hızına bağlı ilave saldırı gücü yüzdesi arttı. Galeyan, daha az mana harcıyor.
JANNA: Pupa Yeli adlı pasifinin menzili arttı. Uğultulu Kasırga'nın bekleme süresi artık gönderildiğinde değil, odaklanmaya başladığında devreye giriyor.
JARVAN IV: Ordu Marşı artık daha fazla hasar veriyor, ama bekleme süresi başlangıçta daha uzun ve zaman içerisinde kısalıyor. Altın Kalkan daha az mana kullanıyor ve tüm kademelerdeki bedeli sabit.
JAX: Taban can değeri, seviye başına kazandığı can ve zırh değerleri düşürüldü. Saldırı animasyonu hızlandırıldı, böylece daha hassas son vuruşlar yapabiliyor.
JİNX: ARTIK BİR İNHİBİTÖRÜN YOK EDİLMESİNE KATKI SUNDUĞUNDA DA HEYECANLANIYOR!
KASSADİN: Hazırsanız başlıyoruz: Taban hareket hızı düşürüldü. Hiçlik Küresi'nin sağladığı büyü kalkanı, özellikle ileri seviyeler için zayıflatıldı. Cehennem Kılıcı'nın hasar gücü azaltıldı, bekleme süresi artırıldı. Güç Darbesi'nin yavaşlatma süresi azaltıldı, yavaşlatma oranı artırıldı. Boşluk Geçişi'nin hasar/mana bedeli yüklerinin sıfırlanması için gereken süre uzadı... GG.
KAYLE: Seviye başına kazandığı saldırı hızı azaldı. Haklı Öfke'nin hasarı, yetenek gücüne göre daha az artıyor. Müdahale'nin bekleme süresi artırıldı.
KHA'ZİX: Hedeflerin "tek başına kalmış" sayılması için artık en yakın dosttan daha fazla uzaklaşması gerekiyor. Tek başına kalmaya karşı bundan böyle kuleler de dost birim sayılıyor. Korkularından Beslen artık daha az hasar veriyor. Gelişmiş Diken Dizisi rakipleri %50 daha fazla yavaşlatırken, onların yerlerini Kha'Zix'e gösteriyor. Gelişmiş Kanatlar'ın bekleme süresi artık Çullan ile aynı. Hiçlik Saldırısı ile yeniden gizlenmek için beklenmesi gereken süre biraz uzadı. Gelişmiş Aktif Kamuflaj artık hasar azaltma vermiyor.
KOG'MAW: Taban can değeri ve hareket hızı düştü. Ölümün Salyaları düşük kademelerde daha az zırh ve büyü direnci parçalıyor. Canlı Havan'ın şampiyonlara karşı ilave taban büyü hasarı düştü.

LEBLANC: Pasif yeteneği Ayna Görüntüsü ile ortaya çıkan kopyası artık tam bir saniye boyunca görünmez oluyor, böylece LeBlanc tekrar görünür olana kadar kopyası ile arasına daha fazla mesafe koyabiliyor. Sükût Mührü yeteneğinin adı Şer Mührü olarak değiştirildi, zira artık hedefi susturmuyor. Vurkaç'ın ileri kademelerdeki mana bedeli azaldı ve başlangıç noktasına dönebileceği zaman aralığı uzatıldı.
LEE SiN: Koruma Güdüsü'nün kalkan süresi yarıya indi. Sakatla artık rakibin saldırı hızını azaltmıyor (yalnızca hareket hızını azaltıyor).
LiSSANDRA: Keskin Buz'un bekleme süresi ileri kademelerde azaldı. Kırağı Çemberi'nin yetenek gücü oranı düştü. Donmuş Mezar'ın yavaşlatma yüzdesi epey arttı, ayrıca bu yetenek ile sersemletme yapıldığı anda rakip şampiyon artık başka manevra (atılma, zıplama vb.) yapamıyor.
LUCiAN: Saldırı menzilleri kısaldı. İntikam Ateşi'nin ilave saldırı gücü oranı yarı yarıya düşürüldü. Amansız Takip'in mana bedeli kaldırıldı, ancak artık yavaşlatmaları kaldırmıyor. Işık Atışı'nın (pasifi) her isabetiyle Amansız Takip'in bekleme süresi kısalıyor.
LULU: Işıltılı Ok'un yavaşlatma etkisinin azalma süresi, artık yetenek gücüne göre artmıyor. Kapris'in ilk kademelerdeki hareket hızı avantajı süresi düştü, ancak ileri kademelerdeki mana bedeli azaldı.
LUX: Aydınlanma adlı pasif yeteneğinin seviye başına verdiği hasar düştü, ancak yetenek gücüne bağlı ek hasar veriyor. Diğer bir deyişle ilk seviyelerde daha az, eşya aldıkça eskisinden daha çok hasar veriyor.
MALPHiTE: Granit Kalkan artık yüksek seviyelerde daha hızlı yükleniyor. Gaddar Darbe'nin tüm seviyelerde daha düşük mana bedeli var.
MALZAHAR: Ölümün Pençesi'nin mana bedeli ucuzladı.
MAOKAi: Maokai'nin yetenekleri mana bedeli ve hasar yönünden indirime girdi. Diğer yandan engelleme kabiliyeti, W yeteneğinin bekleme süresinin azalması ve Fidelerinin patladıkları birimi yavaşlatması ile arttı. Durdurulamaz bir baskın canavarına dönüşmesin diye W yeteneği Uğursuz İlerleyiş'in menzili kısaltıldı ve hasarı azaltıldı. İntikam Fırtınası artık Maokai'nin tam üstünde duruyor ve onunla beraber hareket ediyor.
MiSS FORTUNE: Caka artık Nasus'un Çürü, Lulu'nun Kapris yeteneği veya Donmuş Yürek'in haresi gibi hasar vermeyen kitle kontrol etkileri tarafından bozulmuyor.
MORGANA: Kara Kalkan'ın taban gücü azaldı. Ruh Prangası eskisi kadar güçlü bir kitle imha yeteneği değil.
NAMi: Hareket hızı azaldı. Med Cezir'in bekleme süresi tüm kademelerde 1 saniye arttı.
NiDALEE: Yetenekleri görünürde aynı, ancak oynanış tarzı değişti. Mızrak Atışı veya Vahşi Pusu yetenekleri ile şampiyonlara hasar vermesi halinde, hedef şampiyonlar "Avlandı" olarak işaretleniyor ve görünür oluyor. Nidalee'nin hareket hızı avlanan hedefler karşısında artıyor ve bu hedeflere karşı yapılan bir sonraki Yere Ser, Atıl ve Pençele saldırılarının etkisi artıyor.
OLAF: Balta Fırlat'ın ve Ragnarok'un bekleme süresi azaldı. Hırçın Saldırı'nın iyileştirme avantajı arttı.
PANTHEON: Bundan böyle Tepeden İnme ile yere inene kadar büyülerini kullanamıyor.
RENGAR: Yabani'nin ve Güçlendirilmiş Yabani'nin ek hasarı artık kritik vuruş ya-


Libero Alistar, Delikanlı Taraftar Gragas, Şimşek Santrafor Lucian, Kaleci Maokai, Hakem Twisted Fate

dışında kalırsanız, bu kalkan etkisini kaybederek yok oluyor. Kanasusamış'ın saldırı gücü, can çalma yüzdesi ve toplam bedeli de artırıldı.

Bazı eşyaların (A.M.K. Kılıcı, Ebedi Kılıç, Cıva Yatağan) saldırı gücü, bazılarınınsa (Hançer, Savaşçı Çizmesi, Coşku, Aklın Sonu) saldırı hızı arttı. **Youmuu'nun Hayaletkılıcı**'nın aktifi artık menzilli şampiyonların üzerinde de 6 saniye sürüyor (önceden menzilli şampiyonlar için 4, yakın dövüş şampiyonları için 6 saniyeydi).

Kızgın Buhurdanlık adında yeni bir destek şampiyonu eşyası eklendi: Özel pasifi sayesinde başka bir birime yapılan kalkan ve iyileştirmeler, onlara 6 saniyeliğine %25 saldırı hızı kazandırıyor. Destek şampiyonlarının gözdelerinden **Buzdiş** ve **Buz Kraliçesinin Hakkı**'nın pasif altın geliri 10 saniyede bir 4 altından 2 altına düştü. **Göçebe Madalyonu** ve **Ulular Tılsımı** ise artık fazladan hareket hızı veriyor. Göçebe Madalyonu'nun mana yenilemesi 5 saniyede bir 7 manadan 5 manaya düştü. Uluların Tılsımı daha fazla can yeniliyor, fakat bekleme süresinde azalma etkisi yarıya düştü.

Geriye kalan bazı eşya değişiklikleri şöyle:

- **Ahenk Kadehi**'nin büyü direnci 25'ten 20'ye, **Athene'nin Lanetli Kadehi**'nin büyü direnci 40'tan 25'e düşürüldü.
- **Banshee'nin Duvağı**'nın büyü kalkanı yenilenme süresi 25 saniyeden 40 saniyeye çıktı. **Başgardiyanın Zırhı** ve **Randuin'in Alâmeti** eşyalarındaki Soğuk Çelik etkisinin saldırı hızı azaltması %15'ten %10'a düştü.
- **Büyük Görünmez Uğur**'un bekleme süresi 120 saniyeden 90 saniyeye düştü.
- **Can Biçen** artık A.M.K. Kılıcı üzerinden geliştiriliyor. Saldırı gücü 50'den 80'e, toplam bedeli 2650 altından 3200 altına çıkarıldı.

NAUTiLUS'UN DEMİR AT'I, VAYNE'İN KAZIKATAR'I GİBİ YETENEKLER ARTIK OYUNCU KAYNAKLI ARAZİ ÖĞELERİYLE ÇARPIŞMAYI TESPİT EDEBİLİYOR

- **Grez'in Hayalet Feneri** ve **Işıkgetiren** eşyaları Uğursuz Koruluk, Kristal Kayalık ve Sonsuz Uçurum haritaları için yenilendi.
- **Ölümateşi Pençesi**'nin bekleme süresi 60 saniyeden 90 saniyeye çıktı.
- **Rylai'nin Kristal Asası**'nın yetenek gücü 80'den 100'e çıktı, can değeri 500'den 400'e düştü.

ŞAMPİYONLAR

Yeni çıkan üç adet şampiyon var: **Braum**, **Gnar** ve **Azir**. Braum ve Gnar'ın rehberlerini dergimizin ilerleyen sayfalarında okuyabilirsiniz. Azir'i ise Shurima Etkinliği

pamıyor. Av Heyecanı'nın bekleme süresi ilk kademelerde arttı, ayrıca uyarı göstergesi menzili genişledi.

SHEN: Birlikten Kuvvet Doğar yeteneğinin kendi kendine iptal olmasına neden olan ve Shen'in bazı durumlarda korumakta olduğu hedefin yanına ışınlanmasına engel olan iki önemli hata giderildi.

SİVİR: Taban manası, seviye başına kazandığı mana ve mana yenilemesi artırıldı. Artık oynaması daha manalı bir şampiyon. Bumerang At'ın gerçek menzili arttı ve artık görüntüsüyle aynı. Av Peşinde ileri kademelerde daha uzun süreli hareket hızı artışları veriyor.

SKARNER: Yeni pasifi Kristal İğne ile hedefe belli bir miktar büyü isabet ettirdiğinde, o hedefi sersemletiyor. Kristal Kıskaç, artık sahip olunan Kristal Enerji yükü başına Skarner'a hareket hızı veriyor.

SORAKA: Oynanışı neredeyse tümüyle değişti. Aydınlanma adlı yeni pasifi, Soraka'ya yaralı takım arkadaşlarına doğru ilerlerken hareket hızı kazandırıyor. Yıldız Yağmuru hedef bölge üzerindeki rakipleri yavaşlatıyor, bir rakip şampiyona her isabet ettiğinde Soraka'yı iyileştiriyor. Astral İlham bir dost birimi iyileştirmek için artık Soraka'nın canından harcıyor. Ekinoks, hedef bölgede duran rakipleri bölgeden çıkana kadar susturuyor, çıkmazlarsa yerine sabitliyor. Dilek'in kullanımı eskisiyle aynı fakat ağır yaralı şampiyonlara fazladan can kazandırıyor.

TALON: Boğazkesen artık susturmuyor, onun yerine kısa süreli ve yüksek tesirli yavaşlatma yapıyor.

THRESH: Feneri artık yalnızca ilk isabet ettiği takım arkadaşını (ve kendisini) koruyor. Hücre'nin duvarlarından bir tanesini yıkan rakip, başka duvardan geçtiğinde fazladan hasar almıyor (ama yine yavaşlatmaya maruz kalıyor).

TRİSTANA: Roket Atlayışı artık daha az mana harcıyor ve üst kademelerde daha fazla yavaşlatma gücüne sahip. Patlayıcı Atış özellikle düşük kademelerde daha az hasar veriyor. Gülle Atışı'nın menzili seviyeye bağlı olarak artış gösteriyor, ancak bekleme süresi arttı.

TRYNDAMERE: Bütün yeteneklere yeni simgeler



Arcade Miss Fortune

sayfalarında anlattık, burada tekrarlamayalım.

Geçtiğimiz aylarda tam otuz iki adet yeni şampiyon kostümü yayınlandı! İçlerinden bazıları insanın rüyasına girecek cinsten: Ejderkatili Braum, Ejderkatili Pantheon, Gece Avcısı Rengar, Bıçaklar Kraliçesi Lissandra, Nehir Ruhu Nami, Yaban İzcisi Quinn, Libero Alistar, Delikanlı Taraftar Gragas, Şimşek Santrafor Lucian, Kaleci Maokai, Hakem Twisted Fate, Yorumcu Draven, Atom Fizikçisi Heimerdinger, Ruhsömüren Vladimir, Meka Aatrox, Meka Malphite, Kazanova Ezreal, Kazanova Vi, Dino Gnar, Arcade Miss Fortune, Riot Kayle, Bölüm Sonu Canavarı Veigar, Kelle Avcısı Caitlyn, KOD ADI: Yasuo, Galaktik Azir, Kumların Muhafızı Kha'Zix, Fnatic Corki, Fnatic Gragas, Fnatic Janna, Fnatic Jarvan IV, Fnatic Karthus, Lotus Çiçeği Karma.

Karthus'a görsel yenileme geldi! Akali, Caitlyn, Cassiopeia, Orianna, Renekton, Shyvana, Urgot ve Vayne'in açılış görseli yenilendi. Bunlar haricinde eski açılış görsellerinden 33 tanesi (geçici bir çözüm olarak) uluslararası versiyonlarıyla değiştirildi. 4.17 itibarıyla şampiyonların görünüşünü yeni Sihirdar Vadisi'yle daha uyumlu hale getirecek toplu doku güncellemesi başlamış bulunuyor. Şimdilik sadece Ahri, Akali, Ashe, Corki, Fiora, Galio, Graves, LeBlanc, Leona, Nautilus, Orianna ve Xerath'a uygulanan güncellemeyi yakında diğer tüm şampiyonlarda göreceğiz. Son olarak Amumu, Cassiopeia, Ezreal, Nasus, Rammus, Renekton, Sivir, Skarner ve Xerath'ın efsaneleri Shurima Etkinliği'yle bağlantılı olarak güncellendi.



Bölüm Sonu Canavarı Veigar

geldi. Bu kadar.

TWİTCH: Pasif yeteneği saniye başına daha az hasar veriyor. Pusu ile görünmez olmak için daha uzun bir süre beklemesi gerekiyor.

UDYR: Ayının Haşmeti ile bir rakibi sersemletirse, aynı rakibi tekrar ne zaman sersemletebileceğini belirten bir gösterge çıkıyor.

URGOT: Normal saldırısı artık daha hızlı ilerliyor ve Asit Avcısı bir rakibi katlettiğinde mana bedelinin yarısını geri veriyor. Hiperkinetik Konum Değiştirici'nin bekleme süresi kısaltıldı ve yüksek kademelerde mana bedeli düşürüldü, ayrıca kullanıldıktan hemen sonra Urgot'un birimlerle çarpışmayı yok saymasını sağlıyor.

VARUS: Musibet Zinciri'nin bekleme süresi özellikle ileri kademelerde azaldı.

VAYNE: Seviye başına kazandığı saldırı hızı arttı.

VEL'KOZ: Hiçlik'e Açılan Yarık'ın atış genişliği ve Yaşam Formu Parçalama Şuası'nın menzili arttı.

VİKTOR: Baştan aşağı elden geçirildi, çoğu yeteneği yenilendi. Oyun boyunca şampiyonun her bir temel yeteneğine eklenti getirme seçeneği sunuluyor. Seviye sınırı yok, sadece altın gerekiyor. Her bir yükseltme sabit yetenek gücü ve mana veriyor.



YASUO: İlave hasar üst limiti 4 yükte %100'den 2 yükte %50'ye düşürüldü. Kalkan süresi 1,5 saniyeden 1 saniyeye düşürüldü.

ZAC: Topladığı her parçası için, Maddenin Kararsız Hali'nin bekleme süresi 1 saniye azalıyor. Orman canavarlarına Maddenin Kararsız Hali ile vuruş isabet ettirdiğinde o canavarın içinden geçebiliyor (parçalarını toplamak için).

ZİGGS: Daha yavaş hareket ediyor. Seksek Bombaların etki alanı ufaldı. Cehennem Bombası'nın ileri kademelerdeki bekleme süresi arttı ki bu da oyun sonlarında daha az bomba demek.

ZİLEAN: Zaman Kayması kullanıldığında artık hedefin ekranında renkli bir uyarı çıkıyor. Oley!



SHURiMA ETKiNLiĞi

KUMLARIN ALTINDA NELER GİZLENİYOR?

EREN OKKA

Birdenbire değil zaman içinde, küçük ama sürekli adımlar atarak evrilen bir oyun *League of Legends*. Geçtiğimiz ağustos ve eylül aylarında bu adımlar sıklaştı ve yönünü Shurima'nın çöllerine doğru çevirdi.

Öncelikle, oyuna eklenecek bir sonraki şampiyonun "Kumların İmparatoru" Azir olduğunu öğrendik. Söylentileri önceden kulağımıza çalınan Yükseliş (Ascension) oyun moduna dair ipuçları döküldü. Tüm bunlar, beraberinde gelen yeni kostümler ve değişikliklerle birlikte PBE'ye düştü. Bu sırada oyunun resmi sitesinde yayımlanan bir blog yazısından hikâye anlatımının gidişatını öğrendik. Derken, 10 Eylül itibarıyla Shurima Etkinliği resmen başladı: Yükseliş modu açıldı, Azir yayınlandı... Eşlik eden harika videolarla birlikte 21 Eylül'e kadar süren etkinlik, *League of Legends*'ın bundan böyle izleyeceği yola da ışık tuttu.

SHURiMA'NIN ÖYKÜSÜ

Shurima Etkinliği'nin ilk önemli parçası, oyunun resmi sitesinde yayınlanan videolarda Nasus'un ağzından anlatılan öyküydü. Kaçıranlar veya bazı kısımlarını tam olarak anlamayanlar için özetleyelim.

Bin yıl önce, görkemli Shurima imparatorluğu çölde ikinci bir güneş gibi parlardı. Bu ülkenin imparatoru olan Azir genç fakat hırslıydı, bu yüzden de aklını çelmek kolaydı. Azir'in baş büyücüsü Xerath, genç imparatorun kulağına, arzuladığı güce kadim Yükseliş ritüeliyle ulaşabileceğini fısıldadı. Fakat sonra Yükseliş'in gücünü çalıp kendisine mâl etti. Bu sırada da ülkenin görkemli başkentini yıkıp Azir'in bedenini yeryüzünden sildi. Yükseliş'e erişmiş efsanevi kahramanlar olan Nasus ve Renekton kardeşler Xerath'ı durdurdular, fakat bunun karşılığında ağır bir bedel ödemek zorunda kaldılar. Renekton, kontrolden çıkmış büyücüyü durdurmak için kardeşi Nasus'tan, kendisini Xerath'la beraber bir yeraltı mezarına kapatmasını istedi. Böylece aç gözlü büyücü, Shurima yıkıntılarının altındaki çifte hapishanesinde sonsuza dek kilitli kalacaktı. Ya da, Renekton öyle sanıyordu. Fakat aradan yüzyıllar geçti ve iki maceracı, Shurima'nın efsanevi İmparatorlar Mezarı'nı aramaya başladı...

"Mezara İniş" başlıklı video bu noktada başlıyor. Bahsi geçen iki maceracı ise Cassiopeia ve Sivir'den başkası değil. Noxus'lu bir asilzade olan Cassiopeia görünürde Sivir'i kendisini efsanevi kayıp şehre götürecek bir rehber olarak tutmuş, fakat aslında mezara açılan kapının anahtarının Sivir'de olduğunu iyi biliyor. İhanetinin bedelini, mezarı koruyan dev yılana yem olarak ödüyor. Mezarın açılmasıyla birlikte Renekton ve Xerath serbest kalırken, Sivir kan kaybından ölmek üzere.

"Uluların Yükselişi" başlıklı ikinci video büyük bir sürprizle açılıyor: Sivir, kendisi bunun farkında olmasa da, aslında Shurima'nın kayıp imparatoru Azir'in soyundan gelen son kişi. Asil kanı, üzerinde dinlendiği Yükseliş diskine akınca Azir yeniden hayat buluyor. Azir hemen onu kurtarmak için Shurima'nın kalbindeki vahaya götürüyor ve tam da bu sırada güneş diskinin parçalarından yansıyan sabahın ilk ışıkları Yükseliş ritüelini tamamlıyor. Böylelikle Azir de Yükseliş'e erişiyor ve ilk ritüel esnasında seçmiş olduğu yırtıcı kuşun suretine bürünüyor.

Shurima'nın dirilmesiyle Runeterra'nın geleceği ebediyen değişti. Xerath ve Renekton'un İmparatorlar Mezarı'ndaki tutsaklığı sona erdi. Kardeşinin kendisini feda ederek gösterdiği kahramanlığın bedelini ödeyen Nasus, intikam ateşiyle çılgına dönen Renekton tarafından amansızca kovalanmakta. Xerath, olanca kini ve kudreti ile Valoran'ı büyük bir ayaklanmanın ateşiyle yeniden şekillen-





dirmeyi planlıyor. Cassiopeia hırsı yüzünden yılanın lanetine maruz kalmış olsa da, bu sayede asla hayal edemeyeceği bir güce ulaşma fırsatına erişti. Yitik bir uygarlığın Yükseliş'e ermiş hükümdarı Azir, yeni bir Shurima İmparatorluğu'nun hayalini kuruyor. Azir ile aynı soydan gelen Sivir, paralı asker geçmişini kenara bırakmaya niyetli değil ve ortaya çıkan durumu kendi lehine çevirmenin yollarını arıyor. Shurima'nın kumları pek çok gizeme ev sahipliği yapıyor... ama her gizemin gömülü kalması beklenemez.

Shurima şehri kendi kendini nasıl yeniden inşa etti? Nasus ile Renekton, Azir ile Xerath, Sivir ile Cassiopeia tekrar karşılaştığında neler olacak? Öykünün devamını merakla bekliyoruz.

KUMLARIN İMPARATORU AZİR

Shurima'da yeniden hayat bulan Azir, *League of Legends*'a katılan 121. şampiyon. Yetenek gücüyle hasar vermesine rağmen, oyundaki çoğu büyücünün aksine ağırlıklı olarak sağ tıklamayla oynanıyor. Bir imparatordan bekleneceği üzere askerler çağırıp, yeteneklerí aracılığıyla bu askerlere saldırı veya savunma amaçlı emirler verebiliyor.

Azir'in iki farklı pasif yeteneği var. Bunların ilki olan İmparatorun Buyruğu, bekleme süresinde azalma kazandıkça saldırı hızının da artmasını sağlıyor. Güneş Kursu ise eşi benzeri görülmemiş bir yetenek: Yıkılmış bir kulenin temelinden, aynı bir kule gibi davranan bir yapı inşa edebiliyorsunuz. Güneş Kursu normal bir kuleden daha fazla hasar verdiği gibi, öldürdüğü minyon ya da şampiyonlardan Azir'e altın kazandırıyor. Fakat varlığı kısa süreli ve eğer Azir öldürülür veya çok uzaklaşırsa Güneş Kursu'nun zırhı azalıyor.

İleri! adlı yeteneği Azir'in ilk seviyede açması gerekiyor, zira diğer yeteneklerinin kullanımı buna bağlı. Kullandığınız zaman Shurima'lı bir askerin hatırasını çağıran Azir, hedef alınamayan bir kumdan asker oluşturuyor. Bu askerlerin menzili içindeki bir rakibe sağ tuşla tıkladığınızda askerler saldırıya geçiyor. Askerler kısa bir süre sonra ya da Azir çok uzaklaştığında dağılıp kumlara karışıyor. Bu askerleri ne şekilde konumlandırdığınız hem koridor aşamasında hem de takım çatışmalarında çok önemli.

Askerlerinize verebileceğiniz emirlerin ilki Kumların Fatihi. Bu yeteneği kullandığınızda tüm askerler hedef konuma doğru hızla harekete geçiyor ve bu sırada içinden geçtiği tüm rakiplere hasar verip onları yavaşlatıyor. Kayan Kumlar ise Azir'in hedeflenen bir askere doğru atılmasını sağlıyor. Azir bu esnada bir rakip şampiyona çarparsa durup şampiyonu havaya savuruyor, kendisiyse kısa süreli bir kalkan kazanıyor. Hem askerlerin hem de Azir'in konumunu içinde bulunduğunuz duruma göre değiştirerek avantaj sağlayabiliyorsunuz.

Azir'in en son yeteneği, İmparatorluk Muhafızları. Kullandığınız zaman kalkanlı bir asker bölüğü çağırıyorsunuz. Bu askerler rakipleri geri savurup onlara hasar vermekle kalmıyor, ilerlemeyi bitirdikten sonra rakip şampiyonların içinden geçmesine ya da üzerinden atlamasına engel olan bir duvar oluşturuyor. Özellikle takım savaşlarında çok etkili bir yetenek.

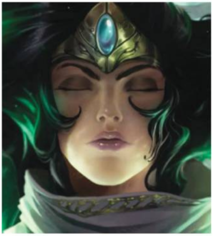
OYUN MODU: YÜKSELİŞ

Sihirdar Vadisi'nde normal ya da dereceli maçlar yapmayı, ara sıra Uğursuz Koruluk'ta ARAM'a veya Kristal Kayalık'ta Dominion'a girmeyi seviyoruz. Ama bazen insan istiyor ki farklı bir şeyler daha olsun. 2013'ün son aylarından itibaren oyuna eklenen ve kısa süre boyunca açık kalan sınırlı oyun modları tam da bu açlığımızı gideren cinsten. Shurima Etkinliği çerçevesinde sunulan Yükseliş de hepimizi sevindirdi.

Yükseliş modu öncekilerden farklı olarak Kristal Kayalık'ta geçiyor, ancak Shurima'nın kumları tüm haritaya yığılmış ve dış çemberi ulaşılmaz hale getirmiş durumda. Zafere puan toplayarak ulaşılıyor ve 200 puana ilk erişen takım oyunu kazanıyor. Puan kazanmak için şampiyon katledebilir veya haritadaki Shurima emanetlerini ele geçirmeye çalışabilirsiniz. Ancak o da ne! Haritanın ortasında bir Xerath var! Xerath'ı alt ettiğinizde son vuruşu yapan şampiyon Yükseliş'e eriyor süper güçler kazanıyor: İlave can, sonsuz mana, bekleme süresinde azalma, zırh delme ve büyü nüfuzu...

Siz bu satırları okuduğunuz sırada Yükseliş oyun modu çoktan kapanmış, ödülü olan özel Shurima simgeleri dağıtılmış olacak; kaçırmadığınızı umuyoruz. Ancak Azir, Xerath ve Shurima'lı diğer şampiyonlar halen aramızda ve her an yeni bir sınırlı oyun modu karşımıza çıkabilir. Takipteyiz!

NASUS İLE RENEKTON, AZİR İLE XERATH, SİVİR İLE CASSİOPEİA TEKRAR KARŞILAŞTIĞINDA NELER OLACAK? ÖYKÜNÜN DEVAMINI MERAKLA BEKLİYORUZ.







SiON

ÖLÜ ŞAMPİYON YENİDEN DİRİLİYOR!

League of Legends'ın en eski şampiyonlarından biri olan Sion'un güncelleneceğine dair söylentiler bir süredir kulağımıza çalınıyordu. Derken o gün geldi çattı... Riot Games bu "ölü" şampiyonu unutmadığını ispat edercesine öyle bir güncelleme getirdi ki, beklentilerimizi katbekat aştı.

Önce biraz nostalji: Sion'a baştan aşağı yetenek gücü kasıldıktan sonra Ölüm Bakışı yeteneğiyle atılan sersemletmeler, Ölümün Şefkati ile topluca katledilen minyonlar, üst üste alınan Warmog'un Zırhları... Eskiden Sion ile neler neler yapardık. Ormancı olduğunda Sion'un her baskını büyük bir tehdit oluşturuyordu. Zamanında az can yakmamıştı bu şampiyon. Dereceli oyunlarda yasaklandığı bile oluyordu! Zamanla oyun değişti, fakat Sion aynı kaldı. Yerine seçilebilecek daha iyi şampiyonlar gelince, kimse Sion ile oynamaz oldu.

Güncelleme ile neler değişmedi derseniz, unutun, yok öyle bir şey. Görselinden tutun da kullandığı tüm yeteneklere kadar her şeyi değişti, güncel *League of Legends* metasına daha uygun bir hal aldı. Bu güncelleme ile birlikte Sion'un oynanış mantığı da değişti. Eskiden ani hasar, oyuncu tabiriyle eritme potansiyeli güderken, şimdi takım oyununa daha yatkın. Sion bundan böyle takım savaşlarında önemli rol oynayacak.

YETENEK KARŞILAŞTIRMASI



[Eski] Acı: Her saldırıldığında Sion'un en fazla 30/40/50 hasarı %40 şansla yok sayma ihtimali vardır.

[Yeni] Ölümün Görkemi: Sion savaşta katledilirse kendini yeniden canlandırır ama can değeri yeniden canlandığı süre esnasında hızla azalır. Bu halde hareket edip saldırabilir; can çalma niteliği ve saldırı gücü önemli oranda artar, saldırıları aşırı hızlıdır. Bütün yeteneklerinin yerine Ölüm Dalgası gelir, bu yetenek ona ani ama kısa süreli bir hareket hızı artışı kazandırır. Canı tamamen tükendiğinde, Sion ölür.



[Eski] Ölüm Bakışı: Sion bakışıyla bir rakibin dehşete düşerek hasar almasına ve sersemlemesine neden olur.

[Yeni] Kırıp Geçir: Sion ayaklarını sağlamca yere basıp kendini yere sabitler ve bir süre odaklandıktan sonra baltasını önünde kalan geniş bir alanda savurur. Kırıp Geçir'in odaklanma süresi uzadıkça hasarı da atlar ve yükü en az yarısına kadar dolduktan sonra kullanıldığında, isabet ettiği tüm rakipleri havaya savurur.



[Eski] Ölümün Şefkati: Sion, çevresini hasar emen bir kalkanla kuşatır. Kalkan 10 saniye içinde yok edilmezse patlar ve çevresindeki rakiplere hasar verir. 4 saniye sonra, büyü tekrarlanarak kalkan elle de patlatılabilir.

[Yeni] Ruh Eriten: Pasif olarak Sion bir birim öldürdüğünde, kalıcı olarak ilave azami can kazanır. Aktif olarak ise, Sion etrafında kanlı bir



ÖLÜM BİR BAŞLANGIÇ

Can almak zor değildir, ama Sion bu işi mükemmelleştirmişti. Taburlarca askeri ölümün pençesinden çıkarıp, Noxus'un düşmanlarının sık saflarını hallaç pamuğu gibi atarak, o zamanlar henüz gelişmekte olan şehir devletinin, tüm düşmanlarının önüne geçmesini sağlamıştı. Ama en güçlüler bile bir gün yenilir. Sion'un ölümü Noxus halkını sarsmıştı ama, aynı zamanda Demacia'nın kuvvetlerini başsız bırakarak onları güvene almıştı.

Ancak Sion'un öyküsü, ölümüyle sona eremedi. Noxus'luların kahramana duydukları hayranlığı kendi çıkarına kullanmak isteyen Başkomutan, şehrin en yiğit savaşçısını ölüler diyarından döndürmeyi kafasına takmıştı. Fakat kaybedilen bir canı geri getirmenin, can almak kadar basit olmadığını acı bir şekilde öğrenecekti. Sion ölüler diyarından dönmüştü ama, bir insan olarak değil. Zekâsı ve savaş becerisi yitmiş, basit bir ölüm makinesine dönüşüp önüne çıkanı dost, düşman demeden öldürmeye başlamıştı. Bu silahı kontrol edemeyen Noxus'lular, eski kahramanlarını hapsedip kilit altına aldılar. Aradan yüzyıllar geçti. Sonunda, eskisinden de hırslı yeni bir Başkomutan, eski kahramanı yeniden ve tamamen canlandırmayı kafasına koyup, Sion'un mezarına gitti.

Sion için artık ölüm bir engel değil. Her düştüğünde, komutanları parçalarını birleştirip bir zamanlar çok hayranlık duyulan bir insan olan bu yaratığı yeniden canlandırıyorlar. Ancak lime lime bedeninin içinde, bir zamanlar sahip olduğu benlik duygusunu umutsuzca arayan bir ruh var ve bu benlik duygusu en çok savaş zamanlarında kendini gösterdiği için, o da kendini savaşın ortasına atıyor.





Eski Sion...



...yeni Sion!

BİR KRALIN DÜŞÜŞÜ

Bu dünyada insana hiçbir şey verilmez; sadece güçlü ve iradeli olanlar, istediklerini elde ederler. Bugün burada; Noxus'lu olmanın ne demek olduğunu yaşayarak gösteren, zafere ulaşmasını ölümün bile engelleyemediği bir adamın onuruna toplandık. Öldüğü günü çok iyi hatırlıyorum. Yerin dibine batasıca düşmanlarımız surlarımıza dayanmışlardı. Bir askerimize karşılık on askerleri vardı. Tabansız kralları ordusunun arkasına saklanmış, sözde Valoran'ın yüzünden silineceğimiz günü kendi gözleriyle görmeyi bekliyordu. Çevremdekiler bana kapıları demirlememi ve düşmanları, peşinde oldukları her karış Noxus toprağı için mücadele etmeye zorlamamı öğütlerken, bu adam onlarla surların dışında karşılaşmamızı istedi. Noxus, düşmanlarının kalbi hâlâ atarken surların arkasında korkuyla büzülmeyecekti. Savaşçılarımızı peşine takarak, Demacia süprüntülerini bir dev gibi ezip geçti. Tek amacı, ordunun başıyla gövdesini birbirinden ayırmaktı. Jarvan'ın sadık bekçi köpekleri, onun ilerleyişini durdurabileceklerini sandılar. Çok yanıldılar. Hepsini teker teker biçti, sonunda karşısında sadece kral kaldı. Yaralanmış ve bitap düşmüştü. Ondan daha kıymetsiz kişiler çoktan saldırmaktan vazgeçerdi, ama o gerçek bir Noxus evladıydı. Gücünün son damlası tükendikten sonra dahi Jarvan'la savaşmaya devam etti ve sonunda sırtı yere geldi. Ama yenilmedi. Son nefesiyle krala uzanıp parmaklarını boğazına kilitledi ve bir ulusun iradesini un ufak etti. Her Noxus'lu bu anıta bakıp kendisinden ne beklendiğini hatırlamalıdır: Ölecekseniz bile şan ve şerefle ölün. Kaybınız karşısında dünyanın nutku tutulsun.

kalkan yaratır. Kalkan, var olduğu süre boyunca bozulmazsa patlar ve çevredeki tüm rakiplere büyü hasarı verir. Sion yeteneği erkenden etkinleştirerek, kalkanı kendisi de patlatabilir.



[Eski] Öfke Nöbeti: Aktifken, Sion her normal saldırısında Can pahasına Saldırı Gücü kazanır. Ayrıca, her birim öldürüşünde, azami Can değeri kalıcı olarak artar.

[Yeni] İnfazcının Kükremesi: Sion hedeflenen yöne doğru haykırarak, isabet ettirdiği ilk rakibi yavaşlatır, ona hasar verir ve zırhını azaltır. İnfazcının Kükremesi bir rakip minyona ya da orman yaratığına rastlarsa, yaratığı ya da minyonu bir hayli geri savurur. Savrulan minyon ya da canavar çarptığı tüm diğer rakip birimlerine hasar verir ve onları yavaşlatır.



[Eski] Yamyamlık: Sion her saldırısında rakiplerin yaşam gücünün bir kısmını sömürerek, kendine ve takım arkadaşlarına Can kazandırır. Et kokusu Sion'un coşkusunu da ateşleyerek, Saldırı Hızını arttırır.

[Yeni] Durdurulamaz Hücum: Sion hedef yöne doğru taarruza geçer. Hareket ettikçe hızlanır ve koşarken karşısına çıkan rakip minyonları ezer. İsterse taarruzunu erken bitirebilir. Bu durumda, durdurulduğu noktada yere vurur ve çevresindeki tüm rakiplere alan etkili hasar verir. Aksi takdirde çok uzun bir mesafe boyunca koşar ve sadece rakip bir şampiyona ya da duvara çarptığında veya koşma süresinin sonuna geldiğinde durur. Sion rakip bir şampiyona çarparsa onu havaya savurur ve alan etkili hasar verir. Duvara çarparsa kısa süreliğine sersemler ve çevresindeki alana hasar verir.



ADETA GERÇEK BİR TV KANALI!

Evet sihirdarlar! Artık *League of Legends*'ı bir televizyon programı gibi düşünebilirsiniz. Alın abur cuburlarınızı ve ekranın karşısına geçin. Ekran derken, monitörünüzün tabii. Haftanın her günü yayını olan bir televizyon. Her programda değişen sunucularla zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. Yayını izlerken hem öğrenip, hem de sürpriz hediyeler kazanabilirsiniz. Artık LoL TV var hayatımızda!

NEDİR BU LOL TV, NE İŞ YAPAR?

LoL TV, *League of Legends* severleri Riot çalışanları ile buluşturuyor. Haftalık olarak yayınlanıp, çeşitli programlardan oluşmaktadır. Her programın kendine ait günleri ve saatleri bulunuyor, her bir program ayrı bir heyecan yaratıyor. Eğlendirirken öğreten bir oluşum anlayacağınız. Peki bu programlar neler ve programlarda neler işleniyor?

Valoran'dan Haberler adlı program, *League of Legends* dünyasının nabzını yakından tutan bir program. Programda; güncel *League of Legends* haberleri, en yeni duyurular ve oyunculardan gelen içerikler sihirdarlarla paylaşılıyor. Türkiye ve yurtdışından gelen özel video ve içerikler de yine canlı yayında karşınızda oluyor. Bu programa katılmak, soru sormak ve görüşlerinizi paylaşmak isterseniz **#lolhaber** etiketiyle Twitter üzerinden bağlantı kurabilirsiniz. Her pazartesi saat 19:00'da yayınlanan program, farklı Riot çalışanları ile sizlerle.

Bu oluşum içerisinde yer alan bir başka program de *Topluluk Gecesi*. Bu programda güncel konular işleniyor ve üstüne yorumlar yapılıyor. Sihirdarlardan gelen sorular yanıt buluyor ve çeşitli ödüller sihirdarları bekliyor. Aynı zamanda Riotçular ile birlikte ARAM heyecanı da programın bir parçası. Bu programa katılmak, sorularınızı, düşüncelerinizi paylaşmak istiyorsanız **#loltopluluk** etiketi ile Twitter üzerinden ulaşabilirsiniz. Her salı saat 19:00'da sizlerle.

Vadinin Muhtarları adlı çalışmada ise Riotçular dereceli oyunlara katılıyor ve kahkaha dolu anlar sizleri bekliyor. Ayrıca, sihirdarlara yine sürpriz hediyeler veriliyor. Bu programa bazen sürpriz konuklar da katılıyor yeri geldiğinde. Örneğin yaklaşık iki ay önce yapılan programa "Siv HD" katılmıştı. Hatırladığınızı hisseder gibiyim... *Vadinin Muhtarları*'nı salı ve çarşamba akşamları 22:00'dan sonra izleyebilirsiniz.

LoL 101 adlı programda ise sihirdarlara her hafta farklı bir şampiyon anlatılıyor. Şampiyonun nasıl daha iyi oynanacağı hakkında bilgiler veriliyor. Aynı zamanda koridor bilgileri de bu programda yerini alıyor. Daha iyi bir ormancı veya nişancı olmak mı istiyorsunuz? Ya da daha iyi bir Jinx, Jax, Morgana, Sivir mi oynamak istiyorsunuz? O zaman Riot Games sizi, her çarşamba akşamı saat 20.00'da *LoL 101* derslerine davet ediyor.

6'da 6 adlı programda ise Şampiyonluk Ligi mücadelelerinde meydana gelen olayları, oyunun kaderini belirleyen anları ve yorumları bulabilirsiniz. Siz de düşüncelerinizi paylaşmak isterseniz **#lol6da6** etkiketi ile Twitter üzerinden ulaşabilirsiniz.

LCS karşılaşmalarını takip etmek mi istiyorsunuz? LoL TV'de Avrupa ve Kuzey Amerika'nın en iyi takımlarının şampiyonluk için yarıştığı zorlu karşılaşmaları, Riotçuların sunum ve yorumlarıyla izleyebilirsiniz. Perşembe ve cuma akşamları Avrupa takımlarını, cumartesi ve pazar günleriyse Kuzey Amerika LCS maçları Riot yorumcuları eşliğinde sizleri bekliyor.

10 Soru 10 Cevap programındaysa *League of Legends*'a dair merak ettiğiniz tüm sorular, Riot Games Türkiye ekibi tarafından cevaplanıyor. "Riot Games Türkiye ekibinin bir parçası olmak için ne yapmalıyım?" ya da "Kel neden kod vermiyor?" gibi sorularının cevabını bu programda bulabilirsiniz (tamam, ikincisi gizemini uzun yıllar boyunca koruyabilir de).

Baron Nashor'un Atölyesi programında, sihirdarların gönderdiği çalışmalar atölyede toplanarak çarşamba ve pazar günleri diğer sihirdarların beğenisine sunuluyor. Sihirdarlar; çizdikleri resimleri, yazdıkları hikâyeleri, besteledikleri şarkıları, hazırladıkları videoları ya da çektikleri resimleri diğer *League of Legends* severlerle paylaşma fırsatı buluyor.

Büyük karşılaşmalara açılan özel yayınlarda, yayınlanan takvime eklemeler yapılabiliyor. Dünya Şampiyonası Grup Aşamaları'nda maçları LoL TV kanalından takip edebilirsiniz örneğin.

Her hafta yayınlanan yayın akışı takviminde ise kaçırdığınız programların tekrarlarını bulabilirsiniz. Ayrıca resmi YouTube kanalından da videoları bulup izleyebilirsiniz.

Kısacası LoL TV, *League of Legends* dünyasında sadece eğlendirmeyi değil, eksiklerinizi telafi etmenizi de sağlayan, kafanızda dolaşan soruların yanıtlarını barındıran bir mecra. Haftalık olarak değişen takvimi ile, Riot çalışanlarıyla sihirdarlar arasında bir köprü görevi görüyor. Yayınlanan haftalık takvime, resmi internet sitesinden ulaşabilirsiniz.



LOL TV'DE YENİLİKLER VAR!

Riot Games yeni sezon ile birlikte oyunda yapacağı yenileklere ek olarak, yapmış olduğu yayın kalitesini de arttıracaktır. Yayınlarında eSpor coşkusunu daha fazla hissedeceğimizi umuyoruz. Riot Games tarafından kesin olarak neler yapılacağı hakkında bir açıklama henüz yok. Ancak hem teknik konularda, hem de içerik olarak kalitenin tavan yapacağını düşünüyoruz.
Şu an test aşamasında bulunan LoL TV web sitesi kısa bir süre içinde yayına alınacak. Bu sayfada son topluluk haberlerini takip edip, programlarda yer alacak Riot çalışanlarına ulaşabileceksiniz. Ayrıca siteye eklenecek zaman çubuğu sayesinde yayınların akışını da takip edebileceksiniz.





NASIL ANLAŞMALI YAYINCI OLURSUNUZ?

League of Legends'ı aralıksız oynuyor ve kendinize özel taktikleri birileriyle paylaşmak mı istiyorsunuz? İddialı bir oyuncu musunuz? "Benim oyunum iyi. Gereken birçok şeyi biliyorum. Maçlarımı izleyenler mutlaka bir şeyler öğrenecektir" mi diyorsunuz? O halde sizi Anlaşmalı Yayıncılar bölümüne alalım.

Riot Games'in anlaşmalı yayıncılar bölümüne girmek için geçmeniz gereken birçok aşama var ama gözünüz korkmasın. Birazdan hepsini öğrenmiş olacaksınız.

Anlaşmalı yayıncıların nihai amacı sihirdarlar için görsel içerik ve kaynak yaratmaktır. Yapacağınız yayınlar sadece Türkiye sunucuları için geçerlidir. Ayrıca anlaşmalı yayıncı olduğunuzda herhangi bir farklı oyunun yayınını yapamıyorsunuz. Bilginize! Bazı uygunsuz davranışlardan ise kesinlikle kaçınmanız gerekiyor. Bunlardan bazıları ırkçılık, siyaset, yayın sırasında alkol ve tütün kullanımı ve küfür, argo gibi olumsuz örnek olmanıza neden olacak davranışlar. Yayınınıza bir arkadaşınızı konuk edecekseniz, bu kurallar aynen onun için de geçerli tabii.

Yayınlarınıza başladıktan sonra ise belli koşulları sağlayarak seviye atlamaya başlayacaksınız. Yani yayıncılar belirlenen kurallara uydukları müddetçe aşama atlayabiliyorlar. Toplam 5 seviye var ve her bir seviyede yayın süreleri farklılık gösteriyor. Örneğin 1. aşamada olan bir yayıncının, 2 ay içinde 72 saatlik bir yayın süresi olmalı. 5. aşamada bulunan bir yayıncının ise 144 saati doldurması gerekiyor. Forumlarda ise yayıncı iseniz derecenize göre bir ikon geliyor. Bu da bir teşvik ödülü diyebiliriz.

Dördüncü ve beşinci aşamaya geldiğinizde yayınınıza bir Riot çalışanı eşlik edebiliyor. Böylece yayınınız daha renkli ve daha fazla insana hitap edebilir hale geliyor. Gözünüze biraz zor mu geldi? Değil aslında, biraz sabır ve gayret, biraz da disiplin gerektiriyor sadece.

Eh, o zaman artık sözü bu işin uzmanlarına bırakalım. Bakalım anlaşmalı yayıncılar bu süreçleri nasıl geçirmişler, nasıl yayıncı olmuşlar, nasıl devam ediyorlar...







Malkavian999 - *Buğra Şenyüz (32)*

Yayıncılıkla tanışmanız nasıl oldu? Ne kadar zamandır yayın dünyasının içindesiniz? Yayıncılık yapmak için teknik olarak ne gibi ekipmanlar kullanıyorsunuz?

Yayıncılıkla *League of Legends* oynamaya başladığımda tanıştım. İlk defa bir oyunun yayınının yapılabileceğine Chaox'u izleyerek şahit oldum. İngilizcemin yeterli olup olmadığına dair şüphelerimle geçen iki senenin ardından Mart 2014 gibi yayın yapmaya karar verdim Türkçe olarak :) Yayın yapmak için şart olmasa da 2. ekranınızın olması size avantaj sağlıyor. Sağlam bir upload hızı, XSplit veya OBS gibi bir program ve uzun süre kulağınızda kalsa bile sizi rahatsız etmeyecek bir kulaklık olmazsa olmazlardan. Onun haricinde iyi bir ekran kartı mutlaka olmalı.

Ne kadar zamandır League of Legends yayınları yapıyorsunuz? Yayınlarınızın içeriği ile ilgili bilgi verebilir misiniz?

Yaklaşık 6 aydır yayın yapıyorum. Yayınların ilk bölümünde genellikle 2-3 dereceli oyun oynuyorum. Sonrasında izleyicilerle ARAM oyunları oynamaya başlıyorum. Genellikle her akşam 22:00 saatlerinde yayına başlayıp 01:30 gibi yayınları bitiriyorum. Yayınlarıma başlarken küfürün barınmadığı bir ortam yaratmak en büyük amacımdı ve bunu sağlamak için de çalışmalarımız devam ediyor. Ayrıca diğer yayıncılardan farklı olarak soru botumuzun popüler kültürle ilgili her iki dakikada bir sorduğu sorular ve verilen rekabet dolu cevaplar var. Herkesin birbirini tanıdığı sıcak bir ortam oluşturduk ve bu beni mutlu ediyor.

Riot TR ile olan ilişkiniz nasıl? League of Legends'ın resmi yayıncısı olmak için neler yapmak gerekiyor?

Riot TR ile olan ilişkilerim Anlaşmalı Yayıncılar ile ilgili mail'leri saymazsak sıradan bir oyuncu kadar. :) Resmi yayıncı olmak için adınız, soyadınız ve stream adresinizle birlikte Riot TR sayfasındaki anlaşmalı yayıncılar formunu doldurmanız ve yine onlardan gelecek olan onayı beklemeniz gerekiyor. Bu arada League of Legends'dan başka oyun oynamamanız gerekiyor başvurduğunuz stream üzerinden.

Riot TR'nin gelişi ile birlikte Türkiye'de yayıncılık ile ilgili ne gibi değişiklikler oldu? İleride yayıncıları sizce neler bekliyor?

Riot TR'nin gelişiyle birlikte Türkiye'de oyuncular İngilizce seviyesine bakılmaksızın yayın yapılabileceğinin farkına vardı. Şimdilerde Twitch.TV'nin League of Legends sayfasına baktığınızda çoğu zaman Türk bir yayıncıya rastlamak mümkün ve bu kesinlikle Riot TR sayesinde. Açıkçası ileride yayıncıları neler beklediğine dair biraz karamsarım. Deli dolu ve normal hayatta karşılaşamayacağınız derecede çılgınca davranan yayıncıların prim yaptığı ve yapmaya da devam edeceği bir ortam haline geliyor Twitch. İleride yayın yapan pembe saçlı gnome'lar görürsek şaşırmamamız gerek! :)

LastZombie - *Ayberk Yeral (24)*

Yayıncılıkla tanışmanız nasıl oldu? Ne kadar zamandır yayın dünyasının içindesiniz? Yayıncılık yapmak için teknik olarak ne gibi ekipmanlar kullanıyorsunuz?

Yayıncılıkla yaklaşık 3 sene önce bir YouTube videosunda yayıncılık programını görmem ile tanıştım ve o zamandan beri yayın yapmaya devam ediyorum. Yayınlarımda kullanmak için condenser mikrofon ve iyi bir webcam aldım, bunlar haricinde iyi bir bilgisayarım da var. Yayın yapmak için zaten en önemli şeyler iyi bir bilgisayar, internet ve yayın isteği.

Ne kadar zamandır League of Legends yayınları yapıyorsunuz? Yayınlarınızın içeriği ile ilgili bilgi verebilir misiniz?

Yayıncılığa başladığım günden beri League of Legends yayınları yapıyorum. Yayınlarımda genelde dereceli oyun oynuyorum, aralarda ise izleyicilerle birlikte ARAM modunda oyun oynuyoruz. Süre olarak minimum 2 saat yayın yapıyorum ama genelde 4+ saat yayın yapmaya çalışıyorum. Mükemmel bir oyuncu olmadığımın farkındayım ama zaten amacım birlikte sohbet edip güzel vakit geçirmek. Bununla birlikte bildiklerimi insanlarla da paylaşmaya özen gösteriyorum. Etkinlik olarak arada çekilişler ve yeni oyun modlarında oyunlar gibi şeyler yapıyorum.

Riot TR ile olan ilişkiniz nasıl? League of Legends'ın resmi yayıncısı olmak için neler yapmak gerekiyor?

Riot TR ile son zamanlarda giderek gelişen bir ilişkim var. Yaptıkları işlerden memnunum diyebilirim. Resmi yayıncı olmak aslında çok kolay. Anlaşmalı yayıncılar sitesine girdikten sonra başvuru yapmanız yeterli. Ancak girişin kolay olması anlaşmalı yayıncı olarak kalmanızın da kolay olduğunu göstermiyor. Birçok kişi bu programdan uygunsuz bulunduğu için çıkarıldı. Örnek bir oyuncu olmanız gerek. Gerek oyun içinde, gerek de yayında sergilediğiniz tavırla. Kuralları iyi okuyun derim.

Riot TR'nin gelişi ile birlikte Türkiye'de yayıncılık ile ilgili ne gibi değişiklikler oldu? İleride yayıncıları sizce neler bekliyor?

Riot TR'nin gelişi yayıncılığa olan ilgiyi arttırdı. Türkiye'de internetin yayın yapmaya çok elverişli olmaması yayıncılığın önünü kesiyordu ve insanlar yayın konusuyla uğraşmıyorlardı. Fiber internetin yayılması ve insanların diğer yayıncıları izleyerek konuya ilgilerinin artması, yayıncı sayısında büyük bir artışa sebep oldu. Ne yazık ki kalite konusu tartışılır ama o da ileriki zamanlarda daha iyi olacak diye umuyorum. Riot TR her şeyin ötesinde yayın izleyen bir kitle olduğunu gösterdi hepimize. İleride bizi bekleyen şey izleyici sayısında artış ve kafa yapısının değişmesi olacak. Zamanla bunların düzeleceğine ve iyi yayıncıların başı da çekmesi ile birlikte Twitch.TV'deki Türk izleyicinin bilinçleneceğine ve daha saygılı olacağına inanıyorum.

SoPa Dozkan - *Deniz Özkan (23)*

Yayıncılıkla tanışmanız nasıl oldu? Ne kadar zamandır yayın dünyasının içindesiniz? Yayıncılık yapmak için teknik olarak ne gibi ekipmanlar kullanıyorsunuz?

Twitch.TV ile tanışmam seneler önce World of Warcraft yayıncısı olan Swifty'yi izlememe dayanıyor. Ancak yayıncılıkla tanışmam ve bu işe başlama nedenim daha çok eski Taipei Assassins oyuncusu Colalin'in yayınını izlememle başladı. Colalin'in de destek oyuncusu olması kendimi yayınına yakın hissetmeme neden oldu. Bunun ardından ilk yayınımı 2012 Mart ayında evde League of Legends takımımla şu anki gaming house benzeri bir düzen kurmuşken yaptım. 9 günlük tatilde kamerasız, dizüstü bilgisayardan yaptığım yayınla başlayan serüven, geçtiğimiz Mart ayında ikinci senesini doldurdu. O yayından bu zamana yeni, daha temiz bir yayın yapacak bilgisayar, yüksek çözünürlüklü bir kamera ve yeni mikrofon aldım yayın kalitesini yükseltebilmek için.

Ne kadar zamandır League of Legends yayınları yapıyorsunuz? Yayınlarınızın içeriği ile ilgili bilgi verebilir misiniz?

League of Legends yayınlarımı yaklaşık 2 senedir yapıyorum. Haftada en az 3 gün, günde 3-4 saat yapmaya çalıştığım bu yayınlarda farklı formatlar uygulamaya çalışıyorum. Bunlar, izleyicilerle oyun atmak, Riot Puanı çekilişleri yapmak, izleyicilerle karar verdiğimiz bir şampiyonu o günkü bütün oyunlarda oynamam ve en sevileni benim dakika kaçta öleceğim ya da ne kadar öleceğim üzerine girdiğimiz iddialar :)

Riot TR ile olan ilişkiniz nasıl? League of Legends'ın resmi yayıncısı olmak için neler yapmak gerekiyor?

Riot TR ekibini 2012 GameX festivalinde tanıdım. O zamandan beri yapılan etkinliklerle ve yarışmalarla kendilerini tanıdım. League of Legends resmi yayıncısı olmak için Twitch kanalınızda sadece Türkiye sunucusunda oynayarak League of Legends yayını yapmanız ve örnek oyuncu olup, Sihirdar Kanunu'na uymanız gerekmekte. Seyirciyle iletişimde olup insanları oyuna bağlamak ise işin artısı :)

Riot TR'nin gelişi ile birlikte Türkiye'de yayıncılık ile ilgili ne gibi değişiklikler oldu? İleride yayıncıları sizce neler bekliyor?

Birkaç sene önce ufak bir grup dışında kimse Twitch.TV nedir bilmezken, Riot TR yayınları ile beraber oyuncular Twitch'in varlığından ve Türk yayıncılardan haberdar oldular. Anlaşmalı yayıncılar programından önce bizim için birer hobi olan yayınlar sonradan iş şekline dönüştü ve daha da tanınmaya başladı. Üzerine Riot TR'nin anlaşmalı yayıncılar programı ile yayıncılar için daha geniş bir kitle oluşuyor ve derecelerde yukarı tırmanma fırsatı yayın saatlerini uzun tutmak için güzel bir neden.

COSPLAY

League of Legends hayranları tarafından büyük bir özenle yapılan cosplay çalışmaları ile oyundaki şampiyonlar Riot Games etkinliklerinde hayat buluyor.



Şampiyon: Jinx
İsim: Sarah Isaacs
Yaş: 22
Şehir: Ankara



Şampiyon: Jarvan IV
İsim: Ensar Güreşçi
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Vladimir
İsim: Ensar Güreşçi
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Katarina
İsim: Aslı Akalın
Yaş: 19
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Blitzcrank
İsim: Alpgündem Yertutan
Yaş: 23
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Amumu
İsim: Barış Sarıcan
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Miss Fortune
İsim: Su Balcı
Yaş: 21
Şehir: Ankara



Şampiyon: Janna
İsim: Eylül Ceren Erel
Yaş: 21
Şehir: İstanbul

Şampiyon: Sivir
İsim: Iraz Nükte Alp
Yaş: 19
Şehir: İstanbul



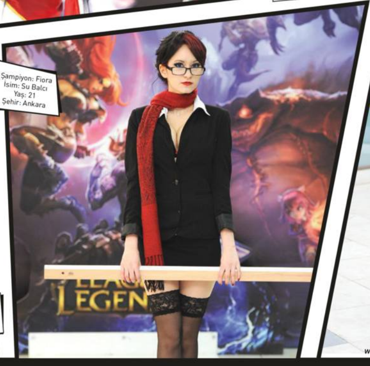
Şampiyon: Ahri
İsim: İris Çetin
Yaş: 18
Şehir: Ankara



Şampiyon: Diana
İsim: Ece Akan
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Quinn
İsim: Pelin Yüksel
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Fiora
İsim: Su Balcı
Yaş: 21
Şehir: Ankara



Şampiyon: Zed
İsim: Mert Yacan
Yaş: 17
Şehir: İzmir











ARMİNA TURNUVALARA GELİYOR

Riot ArminA kimdir? İlk önce bu soruyu yanıtlayalım. Oğuz "ArminA" Kılıçarslan, bir eSpor hakemi. Öncesindeyse ESL Türkiye başhakemi, organizasyon sorumlusu ve editör olarak oyun dünyasının farklı dallarında görev aldı. Çeşitli kafelerde turnuvalar düzenledi. Şimdi de Riot Games ekibinin bir üyesi.

Riot ArminA, sadece turnuvalarda oyuncularla buluşmakla yetinmiyor. Zaman zaman, özellikle de akşam saatlerinde Facebook sayfasından, kurmuş olduğu oda ismini ve şifresini vererek, sihirdarları oyununa çağırıyor ve birlikte mücadele ediyorlar. Fakat genelde en sevdiği şampiyonlar Corki ve Varus yasaklanıyor ne yazık ki. :)

Riot ArminA, Corki'nin uçağına atlayıp, Türkiye'nin dört bir yanını dolaşarak *League of Legends* severler ile buluşmak için yollara düşüyor! İlk durağı İç Anadolu Bölgesi. Bu geziyi düzenlerken yanında bir Riotçu daha ona eşlik ediyor olacak. Bu ikilinin öncelikli hedefi eSpor coşkusunu, turnuva heyecanını yaymak ve sizlere yaşatmak. Her hafta sonu farklı bir şehrimizi ziyaret ederek, çeşitli kafelerde siz *League of Legends* severler ile buluşup lisanslı eSpor oyuncusu olmanın yollarını ve eSpor ile ilgili bilgileri paylaşacaklar.

Ayrıca sormak istediğiniz, merak ettiğiniz ne varsa, onlara da yanıt bulabileceksiniz. Bu özel günde sizler de turnuvanın düzenleneceği kafeye giderek isterseniz yeteneklerinizi sergileyebilir, isterseniz de izleyici olarak bu heyecana ortak olabilirsiniz.

Riot ArminA, gittiği her kafede turnuva düzenleyecek ve bu turnuvalarda dereceye giren takımlara RP ödülleri, sürpriz hediyeler ve başka yerde bulamayacağınız, etkinliğe özel şampiyon ve kostüm kodları dağıtacak. Bu heyecanı yerinde yaşayan sihirdarlara da, ArminA'nın yoldaşı Özel Yapım Corki ve Corki şampiyonu hediye edilecek. Bu etkinlikte, ArminA ve yanında ona eşlik edecek Riotçular ile topluluk fotoğrafı çektirebilir, bu anı ölümsüzleştirebilirsiniz.

Turnuvalarda her hafta cumartesi ve pazar günlerinde 16 takım ve 4 yedek takım yer alıyor. Turnuvalar sabah saat 09:30'dan itibaren başlıyor. Eğer yaşadığınız şehre Riot ArminA'nın yolu düşerse, turnuvaya kayıt yaptırmak için, *League of Legends* resmi sitesinde yer alacak duyuruda belirtilen linke tıklamanız, daha sonrasında ise istenen formu doldurmanız yeterli olacaktır. Bu formda ilk olarak katılacağınız şehri seçmeniz gerekiyor. Daha sonrasında ise takım adınızı, takım adı kısaltmasını yazmanız isteniyor. Takımda yer alan oyuncuların isimleri, soyisimleri, kullanıcı adları ve sihirdar adlarını da yazdıktan sonra hazırsınız. Formu gönderdiniz mi? Bundan sonra yapmanız gereken şey, ilgili haberi takip etmek ve belirtilen tarihte belirtilen kafeye gitmek. Sonrasını biliyorsunuz zaten; eğlenceyi, rekabeti, dostluğu ve heyecanı doyasıya yaşayacağınız bir macera sizi bekliyor.

Tüm Türkiye'yi kapsayan turnuvaların ardından her bölgenin birincisi olan takımlar, Türkiye'nin ilk profesyonel ligi olan 2015 Sezonu'nun, Türkiye Büyük Finali'ni izlemek üzere İstanbul'a gelmeye hak kazanacak. Birbirinden zorlu karşılaşmaları ve lisanslı sporcuları yerinde izlemenin tadını çıkaracak.

Riot ArminA şu ana kadar Konya, Eskişehir, Ankara, Kayseri ve Sivas'ı ziyaret etti. Sıradaki bölgeler: Doğu Anadolu, Güneydoğu Anadolu, Karadeniz.

Ayrıca etkinlikle ilgili bilgileri Facebook, Oğuz "ArminA" Kılıçarslan sayfasından da takip edebilirsiniz.

600 RP

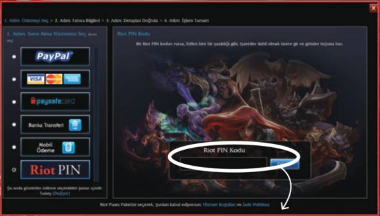
DEĞERİNDEKİ KODUNUZU NASIL KULLANIRSINIZ?

KODUNUZ BURADA!

1 *'MAĞAZA'* BUTONUNA TIKLAYIN

2 *'RP SATIN AL'* SEKMESİNE TIKLAYIN!





3 Açılan pencerede **"Riot PIN"** sekmesine tıkladıktan sonra karşınıza gelen **"Riot PIN Kodu"** bölümüne kodunuzu girerek aktifleştirebilirsiniz.



TÜRKİYE BÜYÜK FİNALİ 2014

DAHA BÜYÜĞÜ YAPILANA DEK, EN BÜYÜĞÜ BU

SARP KÜRKCÜ

Yukarıdan aşağıya bir dalganın katmanları gibi inen tribünler. Bu tribünleri doldurmuş tam on bin kişi. Hepsinin kalbi tek bir ritimde atıyor. Bu öyle bir ritim ki, gücünü transistörlerden, elektrikten, ekranlardan, klavye tıkırtısından alıyor. Bildiğiniz herhangi bir şeye benzemiyor, çünkü son üç yıldır 350 kişilik küçük bir etkinlikle başlayıp devasa stadyumlardan taşan bir coşkunun ivmesine sahip. Durmaya da niyeti yok.

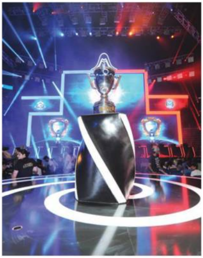
Olur da bu gerçekliğin şüphesine düşerseniz, yapmanız gereken tek bir şey var: Kulağınızı kabartıp tribünleri dinlemek. Geçmişi yüzyıllar olmayan, takımları nesilden nesle aktarılmayan bir şey daha eSpor. Emeklemeyi bırakın, embriyo seviyesinde. Ama tribünler o denli gür, o denli tutkulu ki. Türkiye'de bir video oyunu koca bir stadyum kapattı 2014'te. Bunu League of Legends ile Riot Games yaptı. Üstelik, daha en büyük kozlarını oynamanın çok uzağındalar.



Orada olup eğlenmediğini söyleyenden şüphe duymanız lazım.



LongB'nin DP'ye şans dileyip "Buna ihtiyaçları olacak" diye eklemesi maalesef işe yaramadı.





Tüm düzenek, Staples Center'daki finalleri fazlasıyla hatırlatıyordu.

İçinde ligin olduğu, çekişmenin merkezinde bulunduğu sporlara hiç yanaşmamışımdır. Daha çok tek kale maçlar, belki hafta içinde ufak halı saha denemeleri, benim sporla münasebetim bu ölçeklerde kaldı hep. Sorsanız "Takım tutuyor musun?" diye, üstümde yıllar önceden etiket maiyetinde kalmış bir isimden fazlası yok bende. O nedenle Ülker Sports Arena'ya adım attığımda, o insanların aşağıda biz basın mensuplarını ve sahnedekileri nasıl çevrelediğini gördüğümde ister istemez yüzümde bir gülümseme oluştu.

"Haydi bakalım," dedim kendi kendime, "elinizde ne varsa koyun ortaya".

ŞAMPİYONUN YOLU

Tabii *League of Legends*'ın bu sene Türkiye'de ikincisi düzenlenen Türkiye Büyük Finali yoktan var olmuyor. Bu işin bir geçmişi, finale damgasını vuran Team Turquality ve Dark Passage. ByNoGame'in bir birikimi var. Yılın tümüne dağılan mevsim finallerinde bu iki takım çok kere karşılaştılar, bu finaller dışında da kozlarını birçok kez paylaştılar.

Bu, o kadar ilginç bir irade savaşı ki aslında. Karşınızdaki beşlinin bir senkron tutturarak, doğru taktikler ve doğru şampiyon seçimleriyle karşınıza çıktığını görüyorsunuz. Kazansanız da, kaybetseniz de o maçtan bazı çıkarımlarla eve dönüyorsunuz. Ama bir sonraki maçta o beşli sizi şaşırtıyor, karşınıza hiç göstermedikleri birikimlerle dikiliveriyorlar. *League of Legends* dünyasında bu sebepten ötürü oturup detaylı konuşmasalar da birbirlerini tanıyan o kadar fazla takım var ki. Çünkü her yenilenen taktikte, her yenilenen şampiyonda, her farklı çatışmada oyuncular kimliklerinden bir parça koyuyorlar ortaya.

İşte bu nedenledir ki TT ve DP oyuncuları aslında birbirilerinin "ciğerini" biliyorlar. Çünkü arada katılan ve aslında kökleri TT'den gelen WildFire ekibine rağmen Türkiye çekişmesi hep DP ile TT arasında oldu. Bu nedenle iki takımın oyuncuları da, takım kaptanları Naru ve LongB de bir aile gibiler. Zaten Ülker Sports Arena'da olan şey ne fare hızlarının, ne mikrofon kalitesinin, ne koltuk rahatlığının savaşıydı.

Orada dönen şey on kişinin iradesinin savaşıydı. Karşısındaki kişinin hamlesini daha önceden fark edebilmenin çekişmesiydi. Refleksler vardı tabii ama, işin özü taktiklerde, anlamada ve özümsemede yatıyordu. Merak etmeyin, iki taraf da dersini çalışıp gelmişti zaten. Ama maçlar gösterdi ki, taraflardan birisi konuları biraz yanlış anlamıştı.

STAD DOLDU DİYORLAR?

Ülker Sports Arena gibi Türkiye'de köklü spor etkinlikleriyle özdeşleştirilecek bir yerin bir video oyununun finaline ev sahipliği yapıyor olması gerçeğini kabullenmiyorsanız, bu dergiyi elinizde tutmazdınız zaten. O nedenle bu kısmı ivedilikle geçiyorum. Video oyunları WCG dönemlerinden beridir Türkiye'de böyle bir değeri hak etmekteydi. Ama şimdilik tepe noktası 2014 Türkiye Büyük Finali oldu diyebilirim.

İnsanların akın akın gelip yerlerine oturdukları, 10.000 kişilik bir alan düşünün. Sahnenin olduğu zeminden bakıldığında sanki bir canavarın midesindeymişsiniz gibi hissettiren, sizi çevreleyen binlerce insanın tezahüratlarını düşünün. 2013 yılının Dünya Şampiyonası'nda Staples Center'ın neredeyse bire bir şekilde aktarılmış halini düşünün. Riot Games Türkiye müdürü Hasan Çolakoğlu'nun deyimiyle Madonna konserinden daha teferruatlı bir ışıklandırma, bir gösteri planlaması düşünün. Gördüğünüz o fotoğraflar, izlediğiniz o videolar işin hakkını tam olarak veremiyor. Her bir "KATLİAM!" yazısında, her "İKİDE İKİ!" sözünde yükselen tezahüratlar yüzünden yanınızdakinin söylediklerini duyamadığınızı kuru kuruya anlatmamın çok bir anlamı olamaz çünkü.

ORADA DÖNEN ŞEY ON KİŞİNİN İRADESİNİN SAVAŞIYDI. KARŞISINDAKİ KİŞİNİN HAMLESİNİ DAHA ÖNCEDEN FARK EDEBİLMENİN ÇEKİŞMESİYDİ.

Ama bütün bu organizasyon, bütün bu şenlik havası iki takımın karşılaşması içindi aslında. Dark Passage ve Team Turquality, 5'in 3'ü sistemiyle kozlarını paylaştılar. 3-1 skorla DP'nin aldığı bu sürece dair de iki önemli şey var. Bunlardan ilki, TT'nin aldığı tezahüratın sadece TT'ye ait olmaması. Çünkü futbolun ya da diğer alışılmış sporlardakinin aksine stadyumu dolduran taraftarlar, aslında League of Legends aşığı insanlardı. Her ne kadar finalde bir takım tercihleri olsa da HWA sever de, WF sever de oradaydı. Takımlarının orada olmadığını bile bile. Bu bir birliktelik, bir bütünlük gösterisiydi özünde.

İkincisi ise, TT'nin arkasındaki DP zaferlerinden sıkılan taraftarların desteğinin muazzamlığı idi. DP'nin Türkiye ligindeki liderliği artık tartışılmaz bir seviyeye ulaştığı için insanlar bu "tekelden" sıkıldıklarını böyle gösterdiler. Tantana çıkarmadılar, küfür etmediler, kötü bir davranışta bulunmadılar. Çünkü gerçek başarının karşısında bunlar yapılmaz. Yapabileceğiniz tek şey, o takımın karşısında olana desteğinizi sunmaktır. Taraftar da bunu yaptı zaten.

O nedenle ilk iki maçı alan DP'nin karşısında TT'nin yaptığı her atak stadyumu resmen inletti. Her bir yeni taktik ışıltısı insanları heyecana boğdu. Bunun sonucunda durumu 2-0'dan 2-1'e getiren TT belki finalin değil ama Ülker Sports Arena'daki seyircinin galibi olmuştu. Yine de son maçı alan ve Avrupa yoluna çıkmaya hak kazanan Dark Passage eve 60.000TL ödülü götürürken TT 30.000TL ile yetindi.

Ama bazı şeylerin tadı da damağımızda kaldı. Nihayetinde Riot Türkiye, yaptığı mevsim finallerinin kuru kuru geçmesine izin vermiş bir firma değil. Yakın bir geçmişe kadar cosplay yarışmaları yaparak maçların arasına minik aralar serpiştirmeyi seçen firma bu sefer bir sahne şovu yaptı. Volkan Şanda Carpedrum ekibinin şampiyon seçim melodilerinden birini canlı olarak, dolu dolu bir vurmalı çalgı şovu ile sunmaları yine finalin unutulmazları arasındaydı. Ama kısaydı, ama sadece tek bir melodiydi, ama daha fazlasını istedik biz. Olsun, ne de olsa Riot Türkiye oyuncularının fikirlerini dinleyen, bunlara dair çözümler getirmek için çalışan bir firma olarak nam saldı Türkiye'de. Bunun da hakkını gelecek senelerde hem mevsim, hem de büyük finalde vereceğine şüphe yok.


DP.ByNoGame kupayı böyle heyecanla kaldırdı işte.

Spottaki lafım eskiyor belki ama hâlâ aynı fikri savunuyorum ben. Bana kızıyorlar genelde, ben ki eSpor'a desteği en az olan insanlardan biriyim. Ama o stadyumda heyecanlanmadığımı, kanımın kaynamadığını, başarılı bir hamle yapıldığında takdirle gülümsemediğimi iddia etmeyeceğim. Oyun dünyasında böyle bir fırtına kopuyor, tufan olma yolunda hatta. Riot Türkiye ise bunu hakkıyla değerlendirmesini biliyor. Ama firmanın işi çok zor. 2015 finalleri için neler düşündüklerini, nasıl bir organizasyon planladıklarını en çok merak edenlerden birisi benim. Tekrar ediyorum, eSpor tutkunu olmayan, sabah-akşam League of Legends oynamayan ben.

Bir firma, yaptıklarıyla bunu sağlayabiliyorsa, daha neyin şüphesine düşebilirsiniz ki?

OLSUN BE!

Derginin diğer sayfalarında zaten tüm macerasını okuyacaksınız ama DP.ByNoGame, Dünya Şampiyonası'ndan herhangi bir maç alamadan geri geldi. Bu, DP'nin yurt dışında başka takımlara (ve oyun kültürlerine) karşı verdiği ikinci resmi sınavdı. O nedenle kendilerini hâlâ bu kulvarda çok toy olarak nitelendirebiliriz. Türkiye sınırları içerisinde sağlam sonuçlar yakalayan, League of Legends takımı olarak kurulduğu günden beri herhangi bir finalde şampiyonluğu elinden kaçırmayan bir takım olduğunu unutmamak lazım diye düşünüyorum. Çünkü tüm bu başarıları gerçek, orada duruyor. Yurt dışında, Kore ikincisi bir takımla ya da nam salmış başka takımlarla aynı gruba düşmüş olması, ülke içi başarılarını aşağıya çekmez, çekmemeli. 2015'te hayatımıza girecek Profesyonel Lig ile DP'nin saltanatı değişime uğrar mı, bunu bilemiyoruz tabii. Ama çekişmenin artacağı belli. Yine de DP'yi yeteri kadar iyi olmamakla suçlamak ya da Profesyonel Lig ile daha iyi bir takımın geleceğine bel bağlamak yanlış. Ortamın heyecanını, omuzlardaki yükü Dünya Şampiyonası'na hangi takım giderse gitsin deli gibi hissederdi.


Finallerin oyun dışındaki tek etkinliği.


Evet, bir stad denince "ne kadar büyük" olduğunu kavramak zor olabiliyor.



Daha **Riot Türkiye** hem finaller, hem de genel lig anlamında yolun başında olduğunun farkında. Ama sürekli gelişiyor, sürekli yeni şeyler deniyor. 2015'te her şey daha farklı, daha gelişmiş, daha iyi olacak gibi görünüyor.





League of Legends iyi, güzel olabilir ama Riot Games'in adındaki o **"-lar"** takısının bize neler getireceğini çok merak ediyoruz artık.

TBF sürecinde Riot Games Türkiye Ülke Müdürü Hasan Çolakoğlu ile de güzel bir röportajımız oldu. 2015 için planlarını sorduğumuzda aldığımız cevaba gülsek mi, şaşırsak mı bilemiyoruz. Riot Türkiye bu sonuçta, yapar mı yapar (Röportajın videosu için: http://tinyurl.com/ogz-tbf14).

SARP KÜRKCÜ: Merhabalar Hasan Bey.
HASAN ÇOLAKOĞLU: Merhabalar, hoş geldiniz.

Hoş bulduk. Biz, burada müthiş bir heyecan içerisindeyiz ama siz burayı tertipleyen ekip olarak tahminen bizden daha heyecanlısınızdır. Ne düşünüyorsunuz?
Aslında sahne ışıkları yanana kadar çok heyecanlıydık ama şimdi biraz daha sakiniz. Sihirdarlarımız yerlerini aldılar, takımlarımız hazırlar. Gayet güzel, seyrinde ilerliyor etkinliğimiz. O nedenle çok memnunuz.

Yaptığınız etkinlik, boyutları bakımından Türkiye'de bir ilk aslında. Bunu gerçekleştiren firma olarak siz nasıl hissediyorsunuz?
Aslında bu biraz arz-talep meselesi. Türkiye'deki League of Legends oyuncuları böyle bir etkinliği talep ettikleri için buradayız. Eğer onlardan böyle bir talep gelmeseydi, milyonlarca insan League of Legends oynamasaydı biz de burada olmazdık.

Bu noktada hem takımları, hem de ligi sormak istiyorum. TT ve DP.ByNoGame, League of Legends Türkiye Ligi'nde baskın iki takım. Ama Profesyonel Lig ile birlikte bu değişebilir. 2015'te bizi bu anlamda ne gibi değişiklikler bekliyor? (Profesyonel Lig'in detaylarını dergimizin 64. sayfasında bulabilirsiniz.)
Bu, bildiğiniz üzere bizim ikinci sezonumuzdu. Üçüncü sezonumuzla birlikte daha fazla takımın, daha fazla çekişmenin yarışın içinde olmasını istiyoruz. Aslında toplamda 7000 takım katıldı turnuvaya. Elemelerle iki takıma düştük. Ama Profesyonel Lig ve profesyonel takımlarla daha fazla sponsor ve daha fazla profesyonel kulübün işin içine girmesini bekliyoruz. Bunun sonucunda da League of Legends'ın Türkiye'de daha fazla büyüyeceğini tahmin ediyoruz.

Tabii League of Legends'ın Türkiye'de sırtlandığı MOBA türünde de yenilikler var. Yeni ve farklı oyunlar geliyor. Siz de aslında istemeyerek de olsa bu firmalara öncülük ediyor gibisiniz. Üstelik toplulukla iletişiminiz de birçok firmadan farklı.
Aslında biz kimseye bir şeyler öğretme egosunda değiliz. Bizim önceliğimiz, League of Legends oyuncularına istedikleri hizmeti sunabilmek, oyun deneyimlerini geliştirmek ve oyunda geçirdikleri vakitten keyif almalarını sağlamak. Biz de Türkiye'ye yabancı firmalar gelsin, sektör gelişsin, istihdam artsın isteriz ama önceliğimiz her zaman için League of Legends oyuncusunun mutluluğudur.

2015'e geri dönersek; Sihirdar Vadisi büyük değişimler geçiriyor, Riot Games olarak siz de sürekli yayınlarınızla gelişiyorsunuz. Üstelik isminizde "Oyunlar" yazıyor, "Oyun" değil. 2015'te bu konulara dair neler görebileceğiz?
Evet, "Oyun" değil "Oyunlar". Bu konuyla ilgili dünyada çok ciddi Ar-Ge çalışmaları var ama yapılanlara dair bir şeyler söyleyemem. Her iki haftada bir çıkan yama, yapılan değişiklikler bizde hep yeni bir oyun heyecanını yaşatıyor. Oyuncuların tepkilerini merak ediyor, onlara göre hareket ediyoruz. O nedenle bizde aslında her iki haftada bir yeni bir oyun çıkıyor.

O zaman son olarak, bugüne kadar yaptığınız etkinlikleri hep bir adım öteye taşıdınız. 2014'te Ülker Sports Arena'daydık. 2015'te nerede olacağız?
Uluslararası Uzay İstasyonu'nda. :)

Cevaplarınız için çok teşekkürler Hasan Bey.
Ben teşekkür ederim.




TODAY'S SCHEDULE
ALL
FNC

DÜNYA ŞAMPİYONASI YOLUNDA

EMRE ÜRÜK

Bütün eSpor severlerin bildiği ve yakından takip ettiği tek bir ortak konu var ki o da yurtdışında ülkemizi temsil eden eSpor takımları. Yurtdışındaki diğer bütün turnuvalar bir kenarda dursun League of Legends Dünya Şampiyonasına ismini yazdırabilmiş bir Türk takımı olması kadar hiçbir şey heyecanlandıramamış, gururlandırmamıştı beni. Dark Passage. ByNoGame'in Dünya Şampiyonası Elemeleri'ne kalıncaya kadar hangi yollardan geçtiğine gelin hep beraber bakalım.







YOLUN BAŞLANGICI

İlk olarak Dark Passage.ByNoGame'in bu noktaya nasıl geldiğine bakmak gerekiyor. League of Legends Türkiye Şampiyonası yolunda geçilmesi gereken üç zorlu mevsim turnuvası var. Dark Passage.ByNoGame bu turnuvaların hepsini ilk sırada tamamlamayı bildi. 12 Temmuz'da Ülker Sports Arena'da düzenlenen Türkiye Büyük Finali'nde DP.ByNoGame ve Team Turquality takımları heyecan dolu bir mücadele için on binlerce izleyicinin önünde karşı karşıya geldi. Kazanan taraf 3-1'lik skor ile Dark Passage. ByNoGame oldu ve Uluslararası Wildcard mücadelesinde yer alma şansı elde etti.

WILDCARD: HAYALLERİN GERÇEK OLDUĞU AN

Türkiye Büyük Finali'nden sonra destek oyuncuları Ercan "Trielbaenre" Bozkurt'un yaşadığı bir problem nedeniyle Dark Passage.ByNoGame, Gamescom Wildcard'a Norveçli oyuncu Omid "Touch" Rosander ile gitme kararı aldı.

Okyanusya şampiyonu Legacy eSports ve Rusya şampiyonu Russian Force (eski adı ile Hard Random) ile lig sisteminde mücadele edildi. Peki bu takımların kadrolarında kimler vardı?

OKYANUSYA – LEGACY ESPORTS

- An "Minkywhale" Trinh - Üst Koridor
- Tim "Carbon" Wendel - Orman
- Aaron "ChuChuZ" Bland - Orta Koridor
- Harry "Cardrid" Archer - Nişancı
- Bryce "ErectGymnast" Paule - Destek

RUSYA – RUSSIAN FORCE

- Aleksandr "pvpstejos" Glazkov - Üst Koridor
- Aleksey "Symphony" Tyunin - Orman
- Yuri "FlashInTheNight" Shilenkov - Orta Koridor
- Boris "dayruin" Sherbakov - Nişancı
- Vyacheslav "Archie" Egorov - Destek

Birbirleri ile uzun süredir birlikte oynamanın verdiği inanç ve güven ile disiplininden hiçbir zaman vaz geçmeyen Dark Passage.ByNoGame, lig aşamasında toplamda oynanan dört maçın üçünü kazanmayı bildi. Finalde karşısına gelen aynı grubun ikincisi Legacy eSports takımını 3-0 mağlup ederek ismini 2014 League of Legends Dünya Şampiyonası'na yazdıran 16 takımdan biri oldu. Bu sadece Dark Passage.ByNoGame için değil Türkiye Şampiyonluk Ligi'nde yer alan bütün takımlar için oldukça sevindirici bir haber. Dünya eSporuna biz de varız demek için bundan daha güzel bir fırsat olabilir mi? Dünyanın en iyi eSpor takımlarının yer alacağı Dünya Şampiyonası'nda gönlümüz tabi ki Dark Passage.ByNoGame'den yana.

2014 DÜNYA ŞAMPİYONASI GRUP AŞAMASI VE TARİHLER

Peki League of Legends Dünya Kupası 2014 eşleşmeleri nasıl olacak?

- 16 şampiyon takım, her grup içerisinde 4 takım olacak şekilde 4 gruba ayrılacak.
- 2 grup Singapur'da, diğer 2 grup ise Tayvan'da grup maçlarını oynayacak. Her grup elemesinde bütün takımlar mavi ve mor olmak üzere iki tarafta ikişer maç yapacak. Her takımın maç sayısı toplamda 6 olacak. Böylece bütün takımlar Singapur ve Tayvan'da toplamda 24 maç yapmış olacak.
- İlk Grup Maçları 13 Eylül – 21 Eylül tarihleri arasında Tayvan'ın başkenti Taipei'de düzenlenecek.
- İkinci Grup Maçları 25 Eylül – 28 Eylül tarihleri arasında Singapur'da yapılacak.
- League of Legends Dünya Kupası 2014 Çeyrek Final Maçları 3 Ekim – 6 Ekim tarihlerinde Güney Kore'nin en büyük liman şehri Busan'da gerçekleştirilecek.
- League of Legends Dünya Kupası 2014 Yarı Final mücadelesi 11-12 Ekim'de Güney Kore'nin başkenti Seul'da yapılacak
- League of Legends Dünya Kupası 2014 Final maçları ise 19 Ekim'de Kore'nin başkenti Seul'de düzenlenecek.

Dünya Şampiyonası'nın en önemli etaplarından biri olan grup aşaması; bu sene Tayvan'ın başkenti Taipei ve Singapur'da oynanacak. Bu etapta, bölgelerinin en iyileri girecekleri gruplardaki her takımla karşılaşacak. Toplamda 4 grup, her grupta ise 4 takım olacak.

Grup aşamasında her takım bir diğeriyle iki maç oynayacak. Her grubu en üst sırada bitiren iki takım, eleme aşamasına geçecek. İki grubun maçları 18-21 Eylül arasında Tayvan'da, diğer iki grubun maçları ise 25-28 Eylül arasında Singapur'da oynanacak. Bu yazının yazıldığı tarihte belli olduğu kadrıyla, Dark Passage.ByNoGame yapılan çekiliş sonucunda "A" grubunda Samsung White, Edward Gaming ve ahq eSports Club ile eşleşti. Gruptan birinci çıkmanın avantajı gruptan ikinci çıkan takımlarla eşleşiyor olmanız. Eğer Dark Passage gruptan çıkar ve bunu ikinci sırada olarak tamamlar ise başka bir grubun birinci sıradaki takımı ile eşleşeceğinden işleri oldukça zor olacak. Umuyorum ki Dark Passage.ByNoGame bu seriyi başarıyla atlatacak ve League of Legends Dünya Şampiyonasında Türk takımlarının da uluslararası arenada varlık gösterebildiğini bütün eSpor severlere kanıtlayacaktır. Turnuva sonrasındaki gelişmeleri bir sonraki sayımızda detaylı bir şekilde sizler için inceleyeceğiz.



LOL'ÜN MUTFAĞINDA SOHBET

Sihirdar Vadisi'nde günler, saatler geçip gidiyor, hepimiz favori şampiyonlarımızla yatıp kalkıyoruz. Peki bu haritaları, şampiyonları kimler tasarlıyor, neler düşünüyor, nasıl ilerliyorlar merak ediyor musunuz? Biz ediyorduk ve Riot Games'in tasarım ekibinden iki ustayı yakalayıp hem yeni Sihirdar Vadisi hem de oyunun genel tasarımına yönelik aklımızdaki soruları yönelttik. Konuklarımızdan **Richard "RiotNome" Liu**, haritaları geliştiren takımdan ve aynı zamanda haritanın anlaşılırlığından sorumlu takımın prodüktörü. Diğer konuğumuz **Andrei "Meddler" Van Roon** ise şampiyon tasarım ekibinden ve bugüne kadar Ziggs, Varus, Syndra, Lissandra, Elise ve Gnar gibi pek çok şampiyonda emeği var.

Oyuna gelecek yeni değişiklikler konusunda heyecanlıyız. Richard, Sihirdar Vadisi'ni güncellemek istemenizin arkasında yatan ana sebep neydi?

RICHARD: Geliştirici bloğumuzda tasarım prensiplerimizden bahsettik yakın zamanda ve bunlardan biri de ligin evrimiydi. Ligin DNA'sının temelinde sürekli evrim geçirmesi yatıyor, bu ister şampiyon havuzu olsun, ister kullanıcı arayüzü ya da haritanın kendisi. Sihirdar Vadisi'ni güncellemek bize pek çok açıdan oyunun evrim sürecini ilerletmemizi sağladı: görsel derinlik, oynanışın anlaşılırlığı ve geri planındaki temel teknolojiler. Bütün bunların oyunculara daha iyi bir deneyim vereceğini umuyoruz.

Sihirdar Vadisi oyunun temel yapı taşlarından biri. Üstünde değişiklik yapmak üzerinizde baskı oluşturdu mu?

RICHARD: Sihirdar Vadisi sadece temel yapı taşlarından biri değil, oyunun gerçek temeli. Oyundaki bütün deneyimlerin üzerinde şekil bulduğu tuval bu ve yanlış fırça darbelerinden kaçınmak çok önemliydi. Bu yüzden özünde halen herkesin alıştığı ve keyif aldığı harita olduğundan emin olmak için çok büyük özen gösterdik. Oynanışta bazı değişiklikler olacak, ama bunların sırf değişiklik olsun diye yapılmadığına, oyunu daha iyiye götüreceğine inanıyoruz.

Peki bu değişiklikler oyunun sistem gereksinimlerini etkileyecek mi?





SİHİRDAR VADİSİ'Nİ GÜNCELLEMEK OYUNUN EVRİM SÜRECİNİ İLERLETMEMİZİ SAĞLADI: GÖRSEL DERİNLİK, ANLAŞILIRLIK VE TEMEL TEKNOLOJİLER

RICHARD: Bu projeye sadece görselleri baştan yapacağımızı düşünerek değil, oyunun geri planındaki teknolojileri de elden geçirdiğimizin bilincinde olarak giriştik. Mesela, poligon sayılarını düşürdük, dokuların oyuna yüklenme sistemini değiştirdik, atıl kalmış kodları temizledik. Böylece oyunun performansını etkilemeden yeni özellikler ekleme şansımız oldu. Hedefimiz tüm oyuncuların sorunsuz oynayabileceği bir harita yaratmak ve hatta daha hızlı çalışmasını sağlamaktı.

Bu değişikliklerden sonra oyunun metasında ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz?

RICHARD: Oynanış değişiklikleri az, aslında çoğu değişikliği hata düzeltmesi olarak görebilirsiniz. Ancak Baron ve Ejderha'ya oynanış değişiklikleri geliyor. Özellikle Baron'un saldırılarından kaçınmak daha kolay, bu yüzden temel yeteneklerini düzenliyoruz ki önceki haliyle tutarlı olsun. Görünüşü ve oynanışı çok daha

tehditkâr oldu ancak bazı detaylarda, mesela kimi şampiyonların solo kesebilmesi gibi, aynı kaldı. Ejderha'nın temel saldırısı artık alan etkisi olan bir ateş topu ve ilk havalanışında oyuncuları da havaya fırlatıyor. Bu değişikliklerle oyundaki boss'ların daha renkleneceğini ve sadece bir altın deposu olarak görülmeyeceğini düşünüyoruz.

ANDREI: Sihirdar Vadisi'ni yenilerken metada değişiklik olmasını öngörmedik, çünkü daha çok oyunun görsel ve ses olarak yeniden yapılandırılmasına odaklanıyor.

Oyunun anlaşılırlığına yönelik güncellemeler oyuncuların haritaya daha rahat uyum sağlamasını sağlayacak. Bu fikir nereden çıktı?

RICHARD: Sihirdar Vadisi geniş bir harita ve çok fazla oyuncu için oynadıkları tek harita. Oyunu bir bakışta seçilebilen dört parçaya bölmek hem görsel çeşitliliği artırıyor hem de anlaşılırlığı güçlendiriyor: Aydınlık kuzey, bataklık doğu, dağlık batı ve yeşermiş güney. Ayrıca bu sahiplik hissini de yaratıyor, dost ve düşman bölgeler arasındaki sınır belirginleşiyor.

Sihirdar Vadisi'ni güncellerken oyunculardan gelen talepler de oldu mu? Diğer bir deyişle topluluğun geri bildirimleri güncellemeyi nasıl etkiledi?

RICHARD: Yeni Sihirdar Vadisi'nin duyurusunu oyuncuların geri bildirimlerini alabilmek amacıyla yaptık ve fazlasıyla aldık. Bunun için Riot Games tarihinin en kapsamlı testini gerçekleştirdik. Birinci seviye oyunculardan, otuzuncu seviyeye, profesyonel oyunculara kadar mümkün olan her kategoriden oyuncu katıldı. Oyuncuların fikrini almamız gereken bir dolu soru vardı aklımızda. League of Legends gibi hissettiriyor mu? Harita çok aydınlık veya karanlık mı? Canavarlar tehditkâr hissettiriyor mu? Tüm bu sorular oyuncuların geri dönüşleriyle aydınlandı ve son birkaç ay boyunca sürekli ayarlamalar yaptık. Harita yayınlandıktan sonra da geliştirmelere devam etmeyi düşünüyoruz.

Yeni şampiyonlar bizi hep heyecanlandırıyor ve bütün oyuncular gibi aklımızda yeni şampiyonlar için bir ton fikir var. Peki, tasarım ekibi yeni şampiyon fikirlerini nereden buluyor? Şampiyonlar nasıl şekilleniyor?

ANDREI: Şampiyon fikirleri çok farklı noktalardan başlayabiliyor. Bazen bizi heyecanlandıran bir konsept çizimi olabiliyor. Mesela Jinx'e bu şekilde başladık. Bazense gerçekten oyuna eklemek istediğimiz bir yeteneğe doğru temayı bulmaya çalışıyoruz. Mesela Braum'un "Kapı Gibi" yeteneği, daha ortada Braum'un kendisi yokken vardı ve onun için doğru karakter ve görünüşü bulmak için çok vakit harcadık. Bazen de özellikle anlatmak istediğimiz bir hikâye oluyor, mesela Lissandra ve Donmuş Gözcüler buna çok güzel bir örnek.
Şampiyon fikirleri şirketin genelinden de gelebiliyor. Şampiyon geliştirme ekibi en alışıldık çıkış noktası elbette ama pek çok şampiyon fikri de asıl işi şampiyon geliştirmek olmayan insanlardan geldi.
Umut vaat ettiğini düşündüğümüz bir fikri bulduktan sonra şampiyon üzerinde çalışan farklı kişiler bir dolu değişiklik getiriyor. Mesela Thresh'e ilk başladığımızda konsept tasarımı ve ilk beklentiler bir dövüşçü olması yönündeydi. Ama bir noktada onun karanlık, saldırgan bir destek oyuncusu olması fikri geldi ve oyunda böyle bir karakter olmadığı için aklımıza yattı. Bu fikir onun görünüşü ve geri plan hikâyesi için de ilham verdi. Pek çok şampiyon bu şekilde değişim turlarından geçiyor, her seferinde çalışanlar diğerlerinin fikirlerinden ilham alıyor, sorunlar buldukça veya daha iyi alternatifler aradıkça değişimlere gidiyoruz, mevcut yaklaşımlarımızı mükemmelleştirerek ilerliyoruz.

Riot Games'de çalışmak ve böylesine harika bir oyun için tasarımlar yapmak şahane olmalı. Bu rüyayı paylaşan genç tasarımcılar için tavsiyeleriniz var mı?

ANDREI: Oyun tasarımına girmek zorlayıcı olabiliyor ve ihtiyaç duyduğunuz yetenekleri geliştirmek için yapabileceğiniz bazı şeyler var. İlki en basitinden oyun yapmak. Mevcut oyunlara mod yapmak da olur, basit flash oyunlar veya masaüstü oyunlar için prototipler geliştirmek de. Oyun tasarım süreci boyunca çalışmak, tasarım, uygulama, test ve rafine etme süreçlerinden geçmek çok değerli bir deneyim ve iç görü verecektir.
İkincisi ise oyunları oynarken dikkatli ve kararlı olmanız, özellikle ne düşündüğünüz konusunda. Mevcut oyunlara bakmak ve oldukları hale nasıl getirildiklerini analiz etmek, ne gibi problemleri olduğunu görmek, nasıl daha iyi olabilirlerdi diye sormak gerçekten eğitici olabiliyor. Özellikle de normalde çok oynadığınız türlerin dışında, daha az fikriniz olan bir oyun oynarken.
Ne tür bir oyun tasarımının sizin için ilgi çekici olduğunu tespit etmek de çok faydalı olabilir. Mesela Riot'ta tasarımlarımızın birçoğu oldukça analitik, bu yüzden geri planında somut bilimler ve mühendislik olan kişiler çoğu kez iyi uyuşabiliyor.

RICHARD: Herkes oyun tasarlayıp üretebilir ama iyi bir oyun, tasarımcının doğru soruları sorup, doğru cevaplarla geldiği oyundur. Bu özel yetkinlik profesyonel oyun tasarımcısını, fikri olan sıradan insandan ayıran şeydir. Çoğu tasarımcı yaratıcılığı, bugüne dek hiç yapılmamış bir şey üretmek olarak algılar ve Amerika'yı yeniden keşfe koyulur. Oyun oynarken eleştirel olmak sadece olumsuzluk değildir, gözlemci, analitik ve ileri düşünceli olmaktır. Hem olumlu hem de olumsuza odaklanarak neyin başarılı olup neyin başarısız kaldığını anlarsınız ve başarılı olabilecek bir oyun yapma salahiyetini kazanırsınız.





THRESH ÜZERİNDE ÇALIŞMAYA İLK BAŞLADIĞIMIZDA KONSEPT TASARIMI VE İLK BEKLENTİLER BİR DÖVÜŞÇÜ OLMASI YÖNÜNDEYDİ



OGZ SORDU, MENAJERLER CEVAPLADI

ESPOR TAKIMI NEDİR? NASIL YÖNETİLİR?

DENİZ KIRCA





Hepimizin bildiği üzere eSpor, League of Legends'ın Türkiye'ye gelmesiyle büyük bir ivme kazanarak büyümeye devam ediyor. Kuşkusuz bunda en büyük pay Riot Türkiye ofisinin düzenlediği büyük çapta etkinlikler ve ödüllü turnuvalarda. Birçok LoL oyuncusu bir eSpor takımı bünyesinde bu turnuvalarda ulusal ve uluslararası arenalarda ismini duyurmak istiyor. Peki bu işler nasıl oluyor? Biz de bunu çok merak ettiğimiz için Türkiye'nin en büyük takımları arasında yer alan Dark Passage, Team Turquality, BPI ve 1603 Nilüfer Belediyespor takımlarının menajerleriyle bir araya geldik ve en çok merak ettiğiniz konuları kendileriyle konuştuk, çok da eğlendik. Bu neşeli sohbetin detaylarını sizler için derledik, umarız ki sizler de okurken bizim kadar eğlenirsiniz.

Selamlar ve herkese merhabalar. Türkiye'nin önde gelen eSpor takımlarının menajerleri olarak, bize biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?

DP: İsmim Ertuğ Okçuoğlu, 28 yaşındayım, DP takımının menajeriyim. Aynı zamanda DP takımının eski Counter-Strike oyuncusuyum. 2005 yılından bu yana takımın üyesiyim. 2010 senesinden beri ise yönetim kısmı ile ilgileniyorum.

BPI: İsmim Ekin Odacıoğlu. BPI'ı 2012'nin sonlarında arkadaşlarımın isteğiyle kurdum. BPI öncesinde de MOBA ve MMORPG oyunlarında takımlarda yer aldım. 25 yaşındayım, üniversite öğrencisiyim.

Nilüfer: Çağlar Er, 30 yaşındayım. Bilişim Uzmanı olarak Bursa Nilüfer Belediyesi'nde çalışıyorum, kısa bir süre önce de 1603 Nilüfer takımını arkadaşlarımla kurdum.

TT: Sertan Kay, 28 yaşındayım, illüstratörüm. 2005 yılındaki kuruluşundan beri TT takımında menajerlik yapıyorum. İlk başta WCG ile birlikte FIFA takımımızla başlamıştık, şimdi LoL ile devam ediyoruz.

Bir eSpor takımı menajeri nasıl olunur? Mutlaka profesyonel oyunculuktan gelmek gerekir mi?

Nilüfer: Bir menajerin öncelikle online oyunun ne olduğunu iyi bilmesi gerekiyor. Bir şeyi bilmiyorsanız o işi yönetemezsiniz. Bu yüzden oyunculuğun katkısı olduğunu düşünüyorum.

DP: Profesyonel ya da değil, muhakkak bir eSpor geçmişinizin olması gerekiyor. Menajer olmak için öncelikle eSpor konusunda bir tecrübeniz olmalı. Sektörü, oyuncuları, rakip takımları, organizasyonları biliyor ve takip ediyor olmalısın.

TT: Bu iş spordan önce bir şov. Tıpkı NBA ve futbolda olduğu gibi görsellik daha ön planda. Oyunu bilmektense insanlara ulaşabilmek bence daha önemli.

Bir eSpor takımı menajeri ne yapar? Sorumlulukları nelerdir?

BPI: Takım dediğimiz olgu 25-30 kişilik bir ekip ve içinde oyuncudan tasarımcıya, sosyal medya sorumlusuna kadar farklı kişiler bulunuyor. Bir menajer olarak hepsini kontrol altında tutmanız ve oyuncuları yönetebilmeniz gerekiyor. Türk oyuncusu biraz açgözlü maalesef. Ne kadar imkan sağlasanız da "sağ ol abi" demiyor *(gülüyor)*. Bu yüzden Türk oyuncusuna sert idare şart.

TT: Menajerin en zor işi oyuncu idare etmek. TT'de yaş ortalaması oldukça düşük, herkesin yaşı 16-18. Çocuklar gelişmeye açık ancak bize özgü laçkalık çok zorluyor. Kendilerini şımartmıyoruz. Bizde iki kaide var: Birisi, Koreli Özverisi, diğeri de Alman Disiplini. Koreliler bu oyunu özveri ile oynuyor. Almanlar da çok disiplinliler. Biz de bunu oturtmak istiyoruz.

DP: Menajer, oyuncuların isteklerini, problemlerini çözen, onlara her konuda yardımcı olan kişidir. Türkiye şartlarında "takımın abisi" diyebiliriz. Aynı zamanda organizasyonlarda yönetim kısmı ile muhatap olan ve organizasyonların taleplerini yerine getiren kişi. Ulaşım, konaklama, röportajlar, vize işlemleri vs. takım ile ilgili yönetimsel bazda aklınıza gelebilecek her şey diyebilirim.

Türkiye'nin en deneyimli takımlarının yöneticileri olarak, oyuncu seçimindeki kriterlerinizden bahseder misiniz? Bir oyuncuyu takıma eklemeyi düşünürken en çok neye dikkat edersiniz?

Nilüfer: Biz takım oyununa önem veriyoruz. Bir oyuncunun lig seviyesi ne kadar iyi olursa olsun, takım oyununu beceremiyorsa, bencilse, bu tarz oyunculara yetenekli olsa da yer vermiyoruz. Oyuncular kendilerini yetiştirebilir, lig seviyesi düşük olabilir, biz oyuncuları eğiterek takımımıza kazandırmayı tercih ediyoruz. Takım oyunu ve uzun süreli birliktelik bizim için en önemli kriterler.

TT: Bizim için en önemlisi oyuncunun davranışları. Bizim oyuncularımız oynadıkları lig seviyesi olarak birçok takımdaki arkadaşlarına nazaran daha düşük seviyedeler. Ama olay takım oyununa, uyuma ve birbiriyle iyi iletişime geldiğinde birçok takımdan daha iyi durumdayız. Türkiye'de profesyonel anlamda scouting (yetenek avcılığı) yapan tek takım biziz. Fransızlardan oluşan bir izleme komitemiz var, onlar bize önerilerde bulunuyor, biz yeni oyuncuları onaylıyoruz. Şu an takımımızda destek rolünü oynayan 16 yaşındaki arkadaşımızı bu şekilde bulduk. Gelecek dönemde beş yedek oyuncu katacağız ve bu kişiler 15-16 yaşlarında genç oyuncular arasından çekilecek.

DP: Dark Passage olarak öncelikle dikkate aldığımız kriter, alacak olduğumuz oyuncunun takım ve arkadaşlarına karşı saygılı ve dürüst olması. Dünyanın en iyi oyuncusu dahi olsa eğer takıma ve takım arkadaşlarına nasıl →

TAKIM DEDİĞİMİZ, 25-30 KİŞİLİK BİR EKİP. İÇİNDE OYUNCUDAN TASARIMCIYA, SOSYAL MEDYA SORUMLUSUNA KADAR FARKLI KİŞİLER BULUNUYOR.







En solda: **ÇAĞLAR ER**
Solda: **EKİN ODACIOĞLU**
Üstte: **SERTAN KAY**

→ davranacağını, nasıl iletişim kuracağını ve nasıl saygı göstereceğini bilmiyorsa yollarımızı ayırırız.

Takımlarınızda yabancı oyuncu görmek ister misiniz? Sizce yabancı oyuncu kullanımı Türk takımların başarısını nasıl etkiler?
BPI: Takımımızda yabancı oyuncu görmek isteriz. Yabancıların kültürü, bu işin bireysellik içeren kolektif bir oyun olduğunu anlamaya daha yatkın. Yabancılar kültürel olarak takım oyununun önemini bizden daha çok kavramış durumdalar. Bu sayede Türkler de kendilerini geliştirmek isteyecektir.

Nilüfer: Bizce de yabancı oyuncu oyun kalitesini artıracaktır. Bu durum Türk oyuncuları daha ileriye götürecektir. Bizim oyun kültürümüze disiplin ve özveri katacaklarına inanıyorum.

TT: Yabancı oyuncudan kastımız Koreli ise tamam. Ancak Avrupa ve diğer bölgelerdeki yabancıların DP ya da TT takım oyuncularından çok farkı yok. Bence Türk oyuncular LCS takımlarında kolayca oynayabilir. Biz yabancı oyuncu düşünmüyoruz ama biraz saçma sapan hareket eden bir takım olduğumuz için ve oyuncular arasında çok *sıcak su* (arkadaş ayartması) muhabbeti olduğu için her an her şey olabilir *(gülüyor)*.

DP: Yabancı oyuncu kesinlikle tüm takımlara katkı yapacaktır. Maalesef Türk oyuncular belli bir yere geldikten sonra kaprisli ve çekilmez oluyor. Oyuncu havuzunun dar olduğunu ve takım menajerlerinin kendilerine muhtaç olduğunu bilerek laf dinlemiyorlar, antrenman yapmıyorlar, egoist davranıyorlar. Allah'tan şampiyon takım olarak şu anda böyle bir durumda değiliz, fakat genel olarak Türk eSpor takımlarının yabancı oyunculara ihtiyacı var ki ülkemizin oyuncuları biraz kendilerine çeki düzen verebilsinler. İşleri ellerinden alındıktan sonra da aynı kafa yapısı ile hareket etmeyeceklerini ümit ediyorum.

Bir menajer nasıl motive olur? Sizi eSpor takımı menajeri olarak en çok heyecanlandıran, motive eden unsurlar nelerdir?
BPI: eSpor anlamında konuşuyoruz, değil mi? *(Gülüşmeler)* Diğer liglerdeki maçları ve oyuncuları takip etmek beni oldukça heyecanlandırıyor ve bu işleri başarmaya yönelik motive ediyor. Geçen Kış Mevsimi'nde DP'yi yendiğimiz gün beni çok heyecanlandırmıştı mesela. Takımda kalite görmek güzel bir şey çünkü. Tabii ki fan'ların ilgisi de beni motive ediyor.

Nilüfer: DP maçında kaybetmemize rağmen takımın maçın başında gösterdiği iyi performans beni heyecanlandırmıştı. Aynı şekilde ANT'ı elediğimiz playoff maçı ve DP'nin Avrupa maçları beni çok heyecanlandırmıştı.

TT: Kimsenin bizden beklemediği işleri başardığımız durumlar beni motive ediyor. Çünkü biz dengesiz, saçma bir takımız, beklenmeyeni yapabiliyoruz. Mesele geçen yılki TBF'de HWA'ya karşı herhangi bir şekilde bize şans verilmiyordu. Maçı kazandık ve Onur'un 1,96'lık boyuyla ördek gibi zıplaması çok iyiydi mesela :) TBF'de DP'den çok tezahürat almamız da bizi çok heyecanlandırmıştı.

DP: Menajerin en büyük motivasyonu, katıldığı turnuvada finali görmektir diye düşünüyorum. Final maçının havası ve heyecanı bambaşka oluyor. Son olarak ise tabii ki şampiyon olmanın vereceği haz diyebilirim.

Turnuva öncesi hazırlık dönemlerini nasıl organize ediyorsunuz?
BPI: Zamanlama bizim için önemli. Riot Games sabahın köründe bizi diktiği için zaman önemli oluyor *(gülüşmeler)*. Şaka bir yana, bu olay bir süreç aslında. Takımın antrenman yapması aslında en kolayı, takımı bir araya getirip yemini suyunu verdiğinizde çalışıp duruyorlar zaten. Ancak oyuncunun etkinlik için hazır hale gelmesi iyi planlama gerektiriyor. Ben şahsen kâğıt-kalem kullanıyorum.

Nilüfer: Yeni bir takım olduğumuz için deneyimsizliğimiz nedeniyle hazırlık döneminde planlama sıkıntıları çektik. Takım ile ilgili eksikleri tamamlayıp, oyuncuları maça konsantre ederek organize oluyoruz.

TT: Bizim çocuklar liseli olduğu için ilk etapta bayağı sıkıntı çektik. Aileleriyle konuşup anlaşmamız gerekiyordu *(gülüşmeler)*. Artık sporcu lisansı ile okuldan da izin alabiliyoruz. Sonra gaming house'a arkadaşları yerleştirip bir hafta boyunca bunları salıyoruz ve hiç müdahale etmiyoruz :) Sabah öğle akşam yemekleri dışında kendilerine karışmıyoruz.

DP: Turnuva öncesi oyuncularımız en az iki hafta önceden takımımıza ait gaming house'a geliyor ve turnuva süresince burada kalarak antrenmanlarını yapıyor. Programlarımızı her gün LCS ve Challenger takımları ile scrim, kalan sürede ise tekli ve takım olarak dereceli maçlar ile tamamlıyoruz. Avrupa, Amerika ve Kore'deki LCS maçları başladığı zaman antrenmana ara vererek maçları izliyoruz.

KİMSENİN BİZDEN BEKLEMEDİĞİ İŞLERİ BAŞARMAK BENİ MOTİVE EDİYOR. ÇÜNKÜ BİZ DENGESİZ, SAÇMA BİR TAKIMIZ, BEKLENMEYENİ YAPABİLİYORUZ.



Son dönemde birçok önemli marka, eSpor takımlarına sponsor olmaya başladı. Daha iki yıl önce eSpor takımlarına sponsor bulmak neredeyse imkânsızdı. Ne oldu da bu kadar kısa süre içerisinde bu değişiklikler gerçekleşti?
BPI: Türkiye'de lokalizasyon olmadan eSporun gelişmesi zor bir olaydı ve Riot TR bu işi iyi bir şekilde başardı. Eskiden izleyici sayısı düşük olduğu için sponsorlar çok ilgi göstermiyorlardı. Ancak şimdi büyük etkinliklerle ve Twitch yayınları sayesinde 40-50 bin kişiye ulaşabiliyoruz. Bu sayede işin reklam potansiyeli iki yılda çok yükseldi.

Nilüfer: Türkiye'de devlet destekli iki takımdan biri konumundayız. Belediye başkanımız Mustafa Bozbey sayesinde biz bu oluşumu bir araya getirdik ve bu desteğe karşılık kendilerine çok az yüklenerek bu işi yapmaya çalışıyoruz. Bizim asıl sponsorumuz bu anlamda aslında Nilüfer yani bütün Bursa ili desek yeridir :)

Bir eSpor takımına sponsor olmak markalara sizce neler katar?
TT: İki yıl önce, herhangi bir sponsorumuz yoktu. Sponsor bulmak gibi bir gayemiz de yoktu, eğlenme amacımız vardı çünkü. Bu iş profesyonelleşmeye başlayınca biz bir spor takımı olarak, sportif bir giyim markasının sponsorluğunu almalıyız diye düşündük. Biz ilk gittiğimiz yerden altın vuruş yaptık. Sonrası için ise başarı ve kendinizi markaya nasıl ifade ettiğiniz önemli oluyor. Sunum hazırlamak ve yurtdışı örnekleriyle TR'yi anlatmak gerekiyor. Ama hâlâ zor tabii sponsor bulmak. Bir eSpor takımına 15-25 yaş hedef kitlesi olan bir marka sponsor olmalı. Türkiye'de futboldan sonra en popüler spor dalı oyun. Markaların çoğu internet reklamlarına para yatırıyor. eSpor ise temeli internet olan bir oluşum. Bu bütçenin çok küçük bir kısmını bile aktarsa daha efektif sonuçlar alabilirler.

Nilüfer: En basit örnekle sadece TBF maçlarında Ülker Arena'da 10.000 kişi, internette de 66.000 kişi maçları izliyordu. Türkiye'de futbol ve basketbol dışında böyle bir kitleyi bir araya getiren bir spor dalı yok. Bursa'da Erkekler Voleybol Dünya Şampiyonası oynandı ama bir eSpor kadar ilgi çekmedi. Sadece bu bile sponsor olmak için yeterli.

BPI: 12-36 yaş grubu arasında, gençlik kolu herhangi bir markanın Türkiye'de ulaşabileceği kitleyi eSpor kendi içinde barındırıyor. Bizler takımlar olarak sosyal medya üzerinde bu kişilere doğrudan ulaşabiliyoruz. Nasıl billboard daha yüksek bir yaş kitlesine hitap ediyorsa, bu kitle için de en uygunu eSpor. Genç kitleye yönelik görünürlük ve bilinirlik artırmak isteyen markalar için en etkili yollardan birisi bu.

DP: 12-29 yaş arası bir kitleye sahip şu anda eSpor. Bu yaş kitlesine hitap eden firmalar için biçilmiş kaftan. Özellikle daha küçük yaşlardaki oyunculara marka bilinirliğinin empoze edilmesi açısından eSpor şu anda sponsorluk ve reklam için en cazip sektörlerden bir tanesi.

Riot TR ofisi ile olan ilişkiniz nasıl? Size nasıl destek oluyorlar?
BPI: Riot ile ilişkimiz çok iyi. Çalışanları bize samimi bir şekilde ilgi gösteriyor. Çok sık görüşüyoruz ve yapılacak her şeyi birlikte yapıyoruz. Şirketin bizi dışlamaması ve bizim geri dönüşlerimize bakmaları çok iyi. Bize pizza bile ısmarlıyorlar. Türkiye'de menajerseniz aç kalmazsınız :)

Nilüfer: Riot ofisine ilk gittiğimde çok resmi bir ortam bekliyordum. İlk geldiğimde şaşırmıştım, geç gittiğimiz için bize pizza kalmamıştı ama soğuk sandviç ısmarladılar sağ olsunlar :) Riot çalışanları ve menajerler aile gibiydi, ortam çok sıcaktı. Kırk yıllık arkadaş gibiydik.

DP: Riot Games oyuncu odaklı bir firma. Her konuda ellerinden geldiğince bizlere yardımcı olmaya çalışıyorlar. Sorunlarımızı, eleştirilerimizi dinliyorlar ve çözmek için çaba gösteriyorlar. Aramızdaki ilişki de gayet güzel. Her ne kadar kötü bir oyuncu olsa da Dunpy'i çok seviyoruz mesela. Bir de takımlarla ilgilenen, her derde deva Alikante var, kendisine buradan selam söylüyorum.

TT: Türkiye'de her şey adım adım ilerliyor. Onlar bize, biz onlara danışabiliyoruz. Çok da söze gerek yok.



ONUR *"ZERGSTING"* ÜNALAN RÖPORTAJI

TEAM TURQUALITY DESTEK OYUNCUSU

DENİZ KIRCA

Selam Onur. Bize biraz kendinden ve League of Legends maceranın nasıl başladığından bahsedebilir misin?
Kendimi bildim bileli oyun oynuyorum. Yaklaşık on senedir MOBA oyunlarının içerisindeyim. LoL'e bir arkadaşın isteğiyle başladım. DotA'nın dengesizliğinden sıkıldığım için LoL'e geçmiştim. Başladıktan iki sene sonra Türkiye sunucusu açıldı. İşlerin profesyonelleşeceğini anlayınca da oyuna daha ciddi bakmaya başladım.

En üst seviyede LoL oynayan oyunculardan birisin. Bu noktaya gelene kadar LoL'de kaç saat geçirmen gerekti?
Yaklaşık üç sene oynadıktan ve Batı Avrupa sunucusunda lig olarak yeterince yükseldikten sonra profesyonel olarak oynayabileceğimi düşündüm. LoL'de oyun saati olarak en az bir senemi geçirdim.

Team Turquality'ye girişin nasıl oldu? Sen mi başvurdun, yoksa TT mi seni keşfetti?
Ben başvurdum. Başvuruların arasındaki en yüksek lig bende olduğu için beni aldılar.

TT oyuncusu olarak büyük turnuvalarda boy göstermeye başladıktan sonra hayatında ne gibi değişiklikler oldu? Lise öğrencisiyken LoL oyuncusu olmak kolay mı? Ailen bu konuda neler düşünüyor?
Hayatımda pek bir değişiklik olmadı açıkçası. Zaten bu kadar süreyi oyuna veriyordum, sadece ciddi bir işe girişmiş oldum. Lise öğrencisi olarak LoL oynamak kolay, tabii okulla birlikte kontrollü götürürseniz. Ailem LoL oyuncusu olmam konusunda beni her şekilde destekliyor.

Senin seviyende bir LoL oyuncusu formda kalmak için neler yapar?
Günde en az 7-8 oyun atıp OGN, LCS gibi yüksek seviyedeki ligleri takip eder.

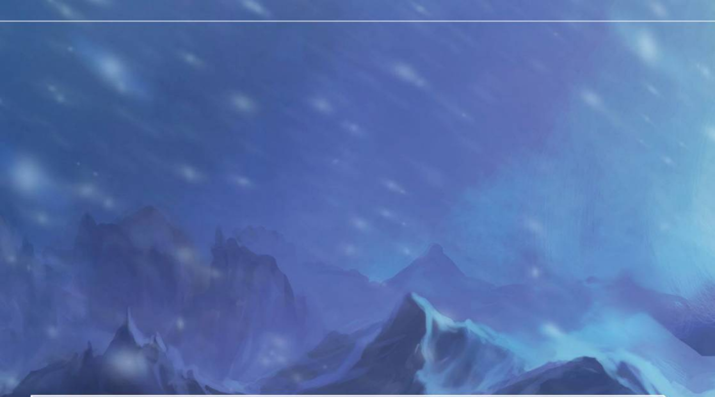
Bireysel yetenek mi, takım oyunu mu? Lütfen aklına ilk gelen cevabı bizimle paylaşır mısın?
Takım oyunu tabii ki.

Oyun içerisinde şampiyon olarak Thresh ve Karma'yı yasakladılar diyelim. Hangi şampiyonu seçerdin ve neden?
Takım oyunuysa karşıdaki şampiyonlara göre değişir. Ama SoloQ ise Blitzcrank.

Destek rolünde en çok zorlandığın anlar nelerdir? Baskı altındayken neler hissediyorsun?
Özellikle Thresh, Blitzcrank gibi şampiyonlarla koridor aşamasında Ölüm Cezası veya Roket El'i iki üç kez üst üste kaçırdığımda büyük sıkıntıya giriyorum. Baskı altındayken oyun içinde hislerim hiç değişmiyor.

Türkiye'de seni en çok zorlayan rakip takım oyuncusu kim?
HWA Zeitnot.

Büyük bir takımın genç bir yıldızı olarak LoL oynayan akranlarına tavsiyelerin nelerdir?
Oyunu eğlenmek için oynayın. Hiçbir oyun bitene kadar pes etmeyin. Oyun içinde kimseyi flame'lemeyin.



LEAGUE OF LEGENDS 2015 SEZONU ÖN İNCELEMESİ

YENİ SEZON, YENİ TAKIMLAR, YENİ KADROLAR, YENİ HEYECANLAR

DENİZ KIRCA

2012 yılı Ekim ayında yapılan büyük turnuvadan bu yana *League of Legends* turnuvaları, geçtiğimiz iki yıl içerisinde Türkiye'nin en önemli elektronik spor etkinlikleri olarak hayatımızdaki yerini aldı. Tıpkı diğer alanlarda olduğu gibi *League of Legends* turnuvalarında da ana mücadelenin HWA, Dark Passage, Team Turquality gibi Türkiye eSpor camiasının bilindik takımları arasında geçeceği tahmin ediliyordu. Ülkemizde sadece basit hediyelerle amatör bir şekilde ilerleyen bir düzende şüphesiz kimse iki yılda şimdiki duruma geleceğimizi tahmin etmiyordu. Riot TR, geçtiğimiz iki yıl içerisinde gerek düzenlediği etkinlikler, LoL TV yayınları ve oluşturduğu ödül havuzu ile birçok yetenekli LoL oyuncusunun lisanslı sporcu kategorisinde kendisini göstermesini sağlayacak imkânları yaratarak gerçek anlamda eSporun ülkemizdeki temsilcisi konumunda. Dark Passage, bu planlamanın en önemli sonucu olarak bu yıl düzenlenen Dünya Şampiyonası'nda ilk kez Türkiye'yi temsil etme başarısını gösterdi. Samsung Galaxy White, AHQ ve Edward Gaming gibi dünyanın en önde gelen takımlarına karşı boy göstererek bayrağı hiç olmadığı kadar ileriye götürdü. Sırf bu durum bile yeni sezonun Türkiyeli oyuncular için ne kadar önemli olduğunu anlatmaya yetiyor.

2015 Sezonu'nda kuşkusuz yine gözler DP, TT, HWA ve bu yılın en çok dikkat çeken yeni oluşumu olarak Aces Full Esports takımlarında olacak. Şampiyonluk Ligi ile daha da profesyonelleşmeye doğru ilerleyen turnuvada, kadro derinliğini ve istikrarı korumaya en yakın takımlar olarak yukarıda saydığımız oluşumlar ön plana çıktığı için, yeni sezonun bu takımların performansları doğrultusunda şekilleneceğini söylesek yanılmış olmayız. Biz de buradan yola çıkarak 2015 Sezonu'nda bizi bekleyen heyecanı sizler için yorumlamaya çalıştık.



DARK PASSAGE.BYNOGAME: YIKILMADI, DİMDİK AYAKTA MI?

Yaklaşık on yıllık tarihiyle ve Türkiye eSpor arenasının gördüğü en deneyimli kadronun yönetiminde bulunduğu DP, kuşkusuz bu yılın da en büyük favorisi. Ancak bu yıl işler açıkçası DP açısından biraz daha farklı olacak gibi görünüyor. Çok değil, belki de iki ay önce Türkiye'nin tartışmasız en istikrarlı ve yetenekli oyuncularını barından yenilmez armada, bu yıl yeniden yapılanmaya gidiyor. Son iki yılda katıldığı tüm üst düzey turnuvaları kazanma başarısı gösteren beşli içerisinden Anıl "Holyphoenix" Işık ve Asım Cihat "fabFabulous" Karakaya başka takımlar için mücadele etmek üzere ayrıldı. Hatta kadro ile ilgili değişikliklerin sadece bu oyuncularla sınırlı kalmayacağı, takım-



ayrılıkların da yaşanması olası görülüyor. Bu yazının yazıldığı sıralarda kadroya katılan Hakan "Revanche" İşlek ile kadrosunu güçlendiren DP, son iki yılda tüm turnuvaları domine eden başarısını yeni sezonda sürdürebilecek mi? Bu soruyla ilgili olarak kafalardaki soru işaretlerini tam anlamıyla giderebilmiş değil. Ancak bu demek değil ki DP sadece bu iki oyuncudan ibaret. Takım oyunu ve istikrar ile eSpor alanında nasıl başarılı olunacağını bizlere gösteren DP'nin, oturtmuş olduğu sistem ile girdiği yeni yapılanma ile yine en tepeye oynayan geleneğini sürdüreceğini tahmin ediyoruz. Ancak göz ardı edilmemesi gereken bir durum var ki bu yıl şampiyonluk DP için o kadar da kolay olmayacak.



HWA.GAMING: DEĞİŞEN ROLLER BAŞARI GETİRECEK Mİ?

Türkiye'de eSpor geçmişi en kuvvetli bir diğer takımımız HWA.Gaming, 2015 yılına kadrosunu Asım Cihat "fabFabulous" Karakaya ile güçlendirerek hızlı bir giriş yaptı. 2013'ün mayıs ayından itibaren HWA'dan ayrılan fabFabulous, DP ile iki Wildcard Turnuvası ve Dünya Şampiyonası'nda boy gösterek ülkemizin en deneyimli LoL oyuncuları arasındaki yerini almış durumda. fabFabulous, yeni "eski" takımında alıştığımızdan farklı bir rolde, ormancı olarak karşımıza çıkacak. HWA'nın yeni yıl kadrosunu çok yakında kesinleştirmesi bekleniyor.

fabFabulous'un gelişinin HWA takımında yapacağı en büyük değişiklik kuşkusuz rollerin değişmesi olacak gibi. fabFabulous'un ormancı rolü ile göstereceği performansı ise hepimiz merak ediyoruz. Eğer aşı tutar ise HWA'nın bu yıl şampiyon olması kimseyi şaşırtmayacaktır. Gelişmeleri hep birlikte göreceğiz.

ACES FULL ESPORT: LETHILION'DAN YILIN SÜRPRİZİ!

Geçtiğimiz yıllarda TT ve WF takımları ile büyük başarılar gösteren Türk eSporunun iki metrelik koca çınarı Onur "Lethilion" Aksu, bu yıl kurduğu yeni takımı Aces Full Esports ile Türkiye'nin en iddialı kadrolarından birisini oluşturmak üzere. Bu yazının yazıldığı tarihte henüz ormancı rolünde kimin oynayacağı netleşmemişti. Ancak diğer roller için yapılan duyuru, takımın çok sağlam bir kadroya sahip olacağının işaretlerini veriyor.

Kadroda Lethilion dışında şüphesiz en çok dikkati çeken oyuncular olarak önceden WF'de oynayan Yasin "ReostA" Es ve DP'den takıma katılan Anıl "Holyphoenix" Işık öne çıkıyor. Özellikle Wildcard Turnuvası'nda göstermiş olduğu performans ile Türk oyuncuların kalbinde taht kuran Holyphoenix'in yeni takımında da DP'deki performansını devam ettirmesi bekleniyor. Takımdan yapılan ilk açıklamada "Oyuncu odaklı ve oyuncuların yönettiği" bir oluşum oldukları ifadesi ise oldukça dikkat çekici. Hep birlikte nasıl bir performans ortaya koyacaklarını merakla bekliyoruz. Şampiyonluk tabelasında Aces Full ismini görürsek şaşırmayalım, hatta şimdiden buna kendimizi hazırlayalım.

TEAM TURQUALITY: "TÜRKİYE'NİN EN SAÇMA TAKIMI" ADINI YİNE FİNALE YAZDIRABİLECEK Mİ?

Kendi menajerleri tarafından (ilgili söyleşiyi derginin 56. sayfasında okuyabilirsiniz) "Türkiye'nin en saçma eSpor takımı" olarak nitelendirilen geçen yılın finalisti, Türkiye'nin en genç ve gelecek vadeden kadrosunun sahibi TT, bu yıl da performansı merak edilen bir diğer takım olarak ön plana çıkıyor.

Takım oyunundaki uyum, kendine has tarzları ve nev-i şahsına münhasır hayran kitlesi ile TT, Türkiye'nin en güçlü takımları arasındaki yerini koruyor. Ancak göz ardı edilmemesi gereken en önemli durum, takımı eksantrik ve eğlenceli hale getiren özelliklerin aynı zamanda başarı karşısındaki en büyük engelleri oluşturuyor olması. Bireysel olarak oyuncuların hırslı ve seyirciyi gaza getiren yapıları, takım oyununun ya da disiplinin önüne geçerse durum TT için o kadar da kolay olmayabilir. Ancak biz biraz da bardağın dolu tarafına bakalım. LongB ve Zergsting gibi kendi alanında çok yetkin oyuncularla TT'yi izlemek bu yıl da geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi çok eğlenceli olacak. Taraftarının gönlünü kazanan takım Şampiyonluk Kupası'nı da kazanacak mı, orası ise zaman gösterecek.



ŞAMPİYONLUK LİGİ

YENİ SEZON YAKLAŞIRKEN LİG'DE İŞLER CİDDİYE BİNİYOR

EMRE ÜRÜK

2014 League of Legends Türkiye Sezonu epey heyecanlı geçti. Bir tarafta Mevsim Finalleri şampiyonluklarını ve Türkiye Büyük Finali'ni birinci sırada tamamlamış Dünya Şampiyonası temsilcimiz Dark Passage. ByNoGame. Hemen arkasında kıyasıya mücadele eden Team Turquality ve Wild Fire Gamesatış. Yaşadığı oyuncu kayıpları nedeniyle ağır yaralar alan HWA ve tabii ki olan biteni heyecanla takip eden yüz binlerce sihirdar.

2015 Sezonu'nun başlamasına sayılı günler kala takımlar son kadrolarını şekillendirmeye ve önümüzdeki sezon bizleri eSpor mücadelelerine doyurmaya hazır gibi görünüyor.

ŞAMPİYONLUK LİGİ

2015 Sezonu'nda Şampiyonluk Ligi'nin daha profesyonel bir yapıya ulaşacağını söyleyen Riot Games, hem takımların alacağı ödül miktarlarını oyuncuları bütün hayatlarını buna adayabilecekleri kadar yükseltti hem de bambaşka derecede bir rekabetin kapılarını açtı. Bu mücadelede yer alacağı kesinleşen şimdilik yalnızca iki takım var: Türkiye Büyük Finali'nde final mücadelesinde yer almış Dark Passage.ByNoGame ve Team Turquality.

Bu iki takımın dışında, lige katılacak diğer altı takımın belirleneceği ve 7-23 Kasım tarihleri arasında düzenlenecek elemelerin detayları da yavaş yavaş belli olmaya başladı. Takımların kalan süreyi iyi değerlendirmesi gerekiyor. Bu sezon ligde daha önce varlığından bile haberdar olmadığımız yepyeni, sürpriz takımlar görebiliriz.

Bu yeni Şampiyonluk Ligi beraberinde büyük riskleri de ortaya çıkaracak. Önceki sezon ilk dörtte göremesek bile isimlerini bildiğimiz ve ligde aktif olarak gördüğümüz takımları bu sezon görememe şansımız var. Bu, bana soracak olursanız oldukça sevindirici bir haber. Riot Games Türkiye'nin League of Legends Şampiyonluk Ligi'ne getirdiği bu değişiklik sayesinde farklı oyuncular, farklı takımlar, farklı eşleşmeler ve farklı final serileri görebileceğiz, bu da hepimizin yüzünü güldürecek. Ligin kendisinden daha çekişmeli olabilecek bir Şampiyonluk Aşaması serisinden bahsediyoruz burada. Bir tarafta yaklaşık üç yıldır bu ligde var olabilmiş takımlar ve gerçek anlamda tecrübeli oyuncular, diğer tarafta ise yetenekli fakat henüz kendini gösterememiş, hırslı, tecrübe edinmeye hevesli ve "burada ben de varım" demek için can atan yeni takımlar...

Elemelere katılacak takımlar, "en iyi beşe beş dereceli takımlar" sıralamasından seçilecek. 30 Ekim 2014 tarihinde, saat 23:59'da Şampiyonluk Aşaması'nda yer alan belli sayıda takım, turnuvaya katılmaya hak kazanacak. Dolayısıyla aktif bir takıma mensup olmak ve olabildiğince Lig Puanı kazanmak bütün takımlar için çok önemli. Bu sene Şampiyonluk Ligi'ne katılacak altı takımın belirlenmesi için, altı farklı turnuva tablosu oluşturulacak ve Dereceli Takımlar sıralamasına göre torbalara alınacak takımlar bu turnuva tablolarına kura çekimiyle dahil edilecek. Tüm turnuvaların final maçları Riot Games Türkiye Ofisi'nde gerçekleşecek ve birinci olan takımlar gelecek sene Şampiyonluk Ligi'nde mücadele etmeye hak kazanacak.

Takımlar 30 Ekim 2014 tarihinde, saat 23:59'da sıralar dondurulduğunda, kadrolarında yer alan oyuncularda değişiklik yapamayacak. Yani oyuncular kadrolarını iyi belirlemeli, çünkü son an değişiklikleri artık profesyonel





bir lige geçiş yaptığımız için çok mümkün olmayacak. Geçen sezon yaşanan "eloboost" cezalandırmalarından başı yanan oyuncular da Türkiye Büyük Finali'nden sonra cezalarının kaldırılması ile tekrar Türkiye eSpor rekabetinde yerlerini alacak.

Bu sezon, geçtiğimiz yıllardan farklı olarak 2015 Şampiyonluk Ligi'nde yer alacak takımların, ligin profesyonel yapısında yer alabilmesi için şirket kurması ve bu işlemleri en kısa sürede gerçekleştirmesi gerekecek. Bu da artık işlerin ciddileştiğinin bir başka göstergesi.

Turnuva tablolarını birinci sırada bitiren altı takımdan birinin herhangi bir sebepten ötürü 2015'te lige katılamayacağını belirtmesi durumunda bu hak, altı turnuvanın ikincileri arasında Şampiyonluk Aşaması'nda en yüksek sıraya sahip olan takıma geçecek. Yani dereceli sıralarda yükselmek şu aşamada her şeyden önemli. Takımların büyük çoğunluğu çalışmalara çoktan başladı. Türkiye Büyük Finali'nde yer almış Dark Passage.ByNoGame ve Team Turquality harici altı takım, Dereceli Takımlar sırası Şampiyonluk Aşaması'nda yer almaları halinde sıralarına bakılmaksızın, birinci torbadan gruplara yerleştirilecek. Ancak bu takımların turnuvada ikinci olmaları durumunda en iyi ikincilik için dereceli sıralardaki yerlerine bakılacak.

PREMIUM CAFE LİGİ

Premium Cafe Ligi, Riot Games Türkiye'nin düzenlediği, sadece belli bir seviyenin üstündeki internet kafelerin yer aldığı ve pek çok şehirde düzenlenecek, internet kafe takımlarının katılımıyla gerçekleşecek çevrimiçi bir organizasyondur. PCL ön elemeleri 17 Ağustos tarihinde daha önceden Premium olarak belirlenmiş olan internet kafelerde çevrimiçi olarak oynandı. Premium Cafe Ligi ön elemelerine katılan bütün oyunculara "Hiçlik'in Dehşeti Nocturne" kostümü hediye edildi. Ön elemede galibiyete ulaşmış takımlar Premium Cafe Ligi'nde bulunduğu kafe adına bu turnuvada yer alma hakkını elde etti.

Premium Cafe Ligi'nde yer alan kafeleri yer aldıkları şehirlere ve gruplara göre şöyle sıralayabiliriz:

Grup A
- *Balıkesir – Zirve İnternet Cafe*
- *Mersin – Sis İnternet Cafe*
- *Çanakkale – Portakal İnternet Cafe*
- *Tekirdağ – Cafe-X*
- *Ankara – Chatlak 2 İnternet Cafe*
- *Adana – Bugs İnternet Cafe*

Grup B
- *Aydın – Mişi İnternet Cafe*
- *İzmir – Daisy İnternet Cafe*
- *Denizli – Berk Net 2 İnternet Cafe*
- *Balıkesir – Çabuk Net*
- *İstanbul – Zocco's*
- *Eskişehir – Dora Net*

Grup C
- *Kayseri – Şey İnternet Cafe*
- *İstanbul – Mamba Gaming*
- *İstanbul – Volley İnternet Cafe*
- *Diyarbakır – Real İnternet Cafe*
- *İzmit – F1 Net*
- *Trabzon – Duman İnternet Cafe*

Grup D
- *Sivas – İstiklal İnternet Cafe*
- *Konya – Game Park*
- *Samsun – Explorer 2*
- *Antalya – Mega 2000*
- *İstanbul - Adeks*

Premium Cafe Ligi her hafta her kafe için çevrimiçi iki maç şeklinde işlemekte. Kafeleri temsil eden takımlar her Pazar öğlen saat 12:00'de kafelerinde hazır bulunmalı ve o hafta eşleştikleri rakiplerine karşı iki maçlık mücadele vermeli. Üst üste iki galibiyet alan takımlar o hafta üç puan, berabere kalan takımlar ise birer puan alarak lige devam etmekteler.

Bir aylık mücadelenin ardından Premium Cafe Ligi'nde var olan dört grubun en yüksek puanına sahip ilk iki takımı, yani toplamda sekiz takım Premium Cafe Ligi Finallerine yükselmeye hak kazanacak. Premium Cafe Ligi Final mücadelesinde yarı finale yükselebilen, yani mücadeleyi ilk dört sırada bitiren takımlar şu ödüllere sahip olacak:

- *5.000 TL + Şampiyon Ryze Kostümü*
- *3.000 TL*
- *1.500 TL*
- *500 TL*

Premium Cafe Ligi hakkında ayrıntılı bilgi almak ve puan durumunu takip etmek için **lolespor.com/sayfa/pcl** adresini ziyaret edebilirsiniz.





PROFESYONEL OYUNCU NASIL OLUNUR?

LİSANSINIZI ALIN VE ÇALIŞMAYA BAŞLAYIN!

EMRE ÜRÜK

Hızla gelişmekte olan eSpor dalında neredeyse her oyuncunun hayali, eSpor sahnesinde bir yer edinip binlerce, hatta on binlerce kişinin karşısında oynamak. Herkesçe tanınan bir oyuncu olunca yaşattığı ünlülük hissi bir kenara dursun, okul hayatıyla beraber götürülebilecek gerçek bir iş olması nedeniyle ailelerin oyunlara karşı tutumunu da olumlu yönde etkileyen, büyük bir sektör profesyonel oyunculuk.

İlk olarak Kış Mevsimi ile League of Legends turnuvalarında lisans zorunluluğu getiren Riot Games, büyük bir gelişmeye imza atmış oldu. Profesyonel eSporcu olmanın ilk aşaması lisanslı oyuncu olmaktan geçiyor. Henüz bir takımda yer almasanız bile bu arenada var olduğunuzu göstermeniz için bir lisans sahibi olmanız şart. Bunun için gerekenleri ilgili kutuda bulabilirsiniz.

Lisanslı eSporcular ülkesini temsil edeceği turnuvalara giderken gri pasaport ile yurtdışına rahatça çıkış yapabiliyor. Gri pasaport ya da bir diğer adıyla hizmet pasaportu İngiltere, Amerika ve İrlanda hariç hemen her ükeye elinizi kolunuzu sallayarak girmenizi sağlayan, kabı gri, sayfaları yeşil, Türk pasaportudur. Normal pasaportların aksine gri pasaport sahibiyseniz görev süresi bittikten sonra pasaportu geri vermeniz gerekiyor.

SABREDEN OYUNCU...

Başarılı bir eSporcu olmak için sadece yetenekli olmak yetmiyor. Çok çaba ve özveri göstermenin yanı sıra, yaşanılan zorlukları da düşününce, bir de ikna yeteneği gerekiyor. Çevremize oyun oynayarak başarılı olunabileceğini anlatabilmek gerekiyor. Günümüzde aileler eSporcuların kazandığı ödüller ile geçimini sağlayabileceğini henüz yeni anlamaya başlıyor. Herkes işe gitmek için yola koyulurken erkenden kalkıp bilgisayarın başına geçmek, takımla bir araya gelmek ve rakiplerle kıyasıya mücadele etmek gerekiyor. eSporcu olabilmek için, saklanan kablolara, kapatılan şalterlere rağmen antrenmanları kaçırmamak gerekiyor.

Profesyonel olmak için çok çalışmak gerek, evet, ama bu çalışmanın bilinçli bir şekilde yapılması gerekiyor. Öncelikle bir koridor belirlemelisin kendine. "Ben son vuruş yapamam abi ama çok güzel baskın yaparım" diyorsan bu demek değildir ki ormancı ol. Önce minyon biçmeyi öğren, işin zorluğunu kavra. Ardından ormancılık çalışmak için bolca fırsatın olacak. Eğer diğer koridorlardan ve o koridorların şampiyonlarının yeteneklerinden habersizsen, muhtemelen "işe yaramaz" olarak nitelendirilecek ve oyun sonunda raporlanacaksın. Eğer bütün koridorları eşit derecede öğrendiysen, şimdi yatkın olduğun koridora odaklanabilirsin. Artık alt koridordaki Blitzcrank'in yakınına gelip seni susturabileceğini veya orta koridordaki Katarina'nın her an alt koridora baskın yapıp orta koridorda bir türlü alamadığı skorları katıyla alabileceğini biliyorsun.

Kendi koridoruna odaklandığında başlangıçta en iyileri değil senden iyileri izle; her şey adım adım. Eğer en iyi oyuncuları izlersen muhtemelen onların üç dört yıllık yoğun profesyonel çalışma sonucunda oynadıkları oyunları izleyeceksin. Bu iyi gibi gözükse de muhtemelen o profesyonel oyuncunun yaptıklarının çeyreğini bile yapabilirsen kendini şanslı sayabilirsin. Oyununa eloboost yaptırmış oyuncu da gelecek, hak ettiği ligde olmadığını düşünen nefret ve kin dolu arkadaş da, küfürbaz çocuklardan tut ileride gerçekten iyi arkadaşlıklar kuracağın "keşke tüm oyuncular böyle olsa" dediğin insanlar da. Sabırlı olmayı ve her oyunun kazanılamayacağını öğren. Şu lafı unutma, çerçeveletip as hatta: "Oyun



kazanarak mutlu olmaya alışırsan dostum, bu oyunda asla mutlu olamazsın."

OYUN KAZANDIRAN KLAVYE GELDİ!

İyi ekipman, iyi oyun değildir! Bunu öğren. Milyarlık ekipmanlara sahipsin diye daha iyi oynayamazsın. Seni daha iyi yapan şey yeteneğin ve tecrübendir. Fakat elbette ekipman veya kullanılan internet bağlantısı, bilgisayar önemsiz demek değil bu. Oyunu 15fps ile oynuyorsan kazanma ihtimalin daha düşüktür. Klavyenin tuşları tutukluk yapıyorsa, farenin hızı senin hızına yetişemiyorsa muhtemelen o attığın yetenek atışı da kaçacaktır. Ekipmanına iyi davran, kaybetmen onun suçu değil. Onu almak için senin veya ailenin ne kadar çalıştığını hatırla. Kazandığın oyunları da o klavye ve fare ile kazandın.

Kızgınsan, stresliysen, mutsuzsan dereceli maça girme. Kendini gösteremeyeceğin gibi en küçük bir hata öfkene, stresine yenik düşmene ve oyunu kaybetmene sebep olacaktır. Unutma ki oyunu tek kişi kazanamayacağı gibi tek kişi kaybettiremez. Ormancı mı oynuyorsun? Kaybeden koridoru kazandırabilmek senin elinde. Orta koridorda mısın? Kaybeden koridorlara baskına gidebilir ve kurtarabilirsin. Üst koridorda mı oynuyorsun? Hadi ama, Işınlan sihirdar büyün sadece minyonları biçtikten ve alışverişini yaptıktan sonra tekrar kuleye dönmek için mi sanıyorsun? Doğru anda kullanılan bir Işınlan, bir takım savaşının kaderini değiştirebileceği gibi oyunu bile kazandırabilir.

Tek başına oynama, bir arkadaşını al yanına. Oyunda tanımadığın dört kişi olmasındansa üç kişi olması daha iyidir. Etrafında turnuvalar düzenlenen bir internet kafe mi var? Topla arkadaşlarını ve bu turnuvalara katıl. Başka takımlara karşı nasıl olduğunu gör. Üniversite öğrencisi misin? Üniversitenin takımına katılmak konusunda tereddüt bile etme. Türkiye'deki üniversitelerin %91'inde League of Legends takımı bulunuyor. Şu anda profesyonel ligde oynayan birçok oyuncu üniversitelerin takımlarından geliyor, unutma bunu.

Bu çabalarının, yorgunlukların, uykusuz günlerin belki de haftaların sonucu, o sahnede oturuyor olmanın verdiği inanılmaz keyif ve getirdiği başarı hissi oluyor. Kazandığınız maddiyatın önemi yerini eSpor tutkusuna ve galibiyet arzusuna bırakıyor. Peki onlarca kişi lisansını almış, bir şekilde günlerini takımı ile pratik yaparak, turnuvalarda yer alarak daha yüksek seviyelerde yer alabilmek için harcarken sen neyi bekliyorsun? Lisansını al ve çalışmaya başla, uzun ve unutamayacağın anılarla dolu bir yol seni bekliyor!





LİSANSLI ESPORCU OLUN!

Türkiye için olduğu kadar uluslararası turnuvalarda da hayli önem taşıyan bu lisansı çıkartmak için ihtiyacınız olanlar şöyle:

- T.C. kimlik numarası beyânı
- Ferdi tescil fişi
- 2 adet vesikalık fotoğraf
- Sağlık raporu

İlk olarak **lisans.leagueoflegends.com.tr** adresinden ulaşabileceğiniz tescil fişini bilgisayarınıza indirip doldurmanız gerekiyor. Fişin sağ tarafında yer alan Sporcu Kimlik Bilgileri alanını bilgisayar üzerinden doldurun. Eğer 18 yaşından küçükseniz, belgenin sol tarafındaki Veli İzin Belgesi kısmını velinize imzalatın.

Sağlık raporu almak için, doldurduğunuz tescil fişi ile size en yakın sağlık kuruluşuna başvurmalısınız. Gitmeyi planladığınız sağlık kuruluşunu önceden arayarak, **Dijital Oyunlar Lisansı** için uygun sağlık raporunu verip vermediğini mutlaka öğrenin. Rapor almaya gittiğinizde de yine bunun Dijital Oyunlar Lisansı için gerektiğini söylemeyi unutmayın. Burada ödeyeceğiniz ücret, gittiğiniz sağlık kuruluşuna göre değişiyor.

Doldurduğunuz tescil fişi, aldığınız sağlık raporu ve iki adet vesikalık fotoğrafınız hazırsa artık başvurunuzu yapabilirsiniz. Evraklar önce ilçe müdürlüğüne onaylatılıyor, sonrasında sicil lisans servisinde işlemleri yapılıyor. Siz veya veliniz bulunduğunuz ildeki Gençlik ve Spor Bakanlığı Müdürlüklerinden herhangi birine Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu'na bağlı Dijital Oyunlar Branşı için lisans başvurusunda bulunabiliyorsunuz. **gsb.gov.tr** adresine girip il müdürlüğünün nerede olduğunu öğrenebilirsiniz.

lisans.leagueoflegends.com.tr adresindeki formu lisans bilgilerinizle hatasız bir şekilde doldurduktan bir süre sonra, lisanslı oyunculara özel hazırlanan 16 şampiyonluk paket hesabınıza eklenecektir.

TÜRKİYELİ TAKIMLAR

TBF'de 2014 yılının en iyi takımları şampiyonluk için kıyasıya mücadele etti. Gelin bu finale damga vuran takımları ve oyuncularını biraz daha yakından tanıyalım.

BPI.SİPAHİLER



HASAN SEFA *"nasesuyno"* **ÖZALP**
ÜST KORİDOR



YİĞİT *"Marshall"* **KIRDÖK**
ORMAN



KAAN *"Elwind"* **ATICI**
ORTA KORİDOR



BARIŞ *"Prod"* **ERBAY**
NİŞANCI



RÜŞTÜ *"Terap1st"* **ÖZKÖK**
DESTEK

WILD FIRE GAMESATIŞ



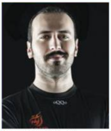
BERKE *"Thaldrin"* **DEMİR**
ÜST KORİDOR



MUHAMMED *"Theokoles"* **IŞIK**
ORMAN



YASİN *"ReostA"* **ES**
ORTA KORİDOR



ONUR *"Lethilion"* **AKSU**
NİŞANCI



COŞKUN *"Tyresse"* **EREN**
DESTEK

HWA GAME SULTAN



KUTAY *"Dürümcü Emmi"* **KARAKAŞ**
ÜST KORİDOR



YEKTA *"Chao Chao"* **KILIÇ**
ORMAN



DOĞUKAN *"Afrox"* **NEMUT**
ORTA KORİDOR



UĞUR *"Propity"* **SARI**
NİŞANCI



GÖRKEM *"Zaek"* **KÖKSAL**
DESTEK

1603 NİLÜFER BELEDİYESPOR



BARIŞ *"SquirrelQQ"* **ASLAN**
ÜST KORİDOR



BURAK *"Sephiroth"* **ÖZTÜRK**
ORMAN



FURKAN *"Lynx Çerez"* **ARIKOVAN**
ORTA KORİDOR



KARAHAN *"MaginA"* **KARAARSLAN**
NİŞANCI



MUSTAFA KEMAL *"Dumbledoge"* **ÖZTÜRK**
DESTEK

ZONE



MERT *"Brolia"* **İLGÜN**
ÜST KORİDOR



DENİZ *"Muscle"* **ÜNAL**
ORMAN



AYKUT *"Euphony"* **ÖZGAN**
ORTA KORİDOR



SEMİH *"Sketch"* **GÜRBÜZ**
NİŞANCI



MEHMET *"Corpsbrngr"* **AKSEL**
DESTEK

ATLAS.XGAME



MUSTAFA *"Crisange"* **EMEKLİOĞLU**
ÜST KORİDOR



CANBERK *"Duxen"* **YILMAZ**
ORMAN



CÜNEYT *"Leyl ü Nehâr"* **KOCAAYAN**
ORTA KORİDOR



BERK SAMİ *"dugacki"* **GÖNÜL**
NİŞANCI



KASIM *"Holythoth"* **POLAT**
DESTEK

DARK PASSAGE.BYNOGAME



ASIM *"fabFabulous"* **KARAKAYA**
ÜST KORİDOR



ATAKAN *"Crystal M"* **AYDIN**
ORMAN



KORAY *"Naru"* **BIÇAK**
ORTA KORİDOR



ANIL *"Holyphoenix"* **IŞIK**
NİŞANCI



ERCAN *"Trielbaenre"* **BOZKURT**
DESTEK

TEAM TURQUALITY



SERKAN *"LongB"* **ÜLKÜCÜ**
ÜST KORİDOR



ARAL *"Harpen"* **NORMAN**
ORMAN



SERGEN *"Elysion"* **DİKEL**
ORTA KORİDOR



EKİN *"kazze"* **TİRE**
NİŞANCI



ONUR *"Zergsting"* **ÜNALAN**
DESTEK

YABANCI TAKIMLAR

2014 Dünya Şampiyonası'nda bütün kıtalardan dünyanın en iyi takımları büyük kupa için yarışıyor. Turnuvaya katılma hakkı kazanan elit takımları ve oyuncularını yakından tanıyın.

AHQ ESPORTS CLUB



KUANG-FENG *"Prydz"* **CHEN**
ÜST KORİDOR



TIEN-CHIH *"Naz"* **CHEN**
ORMAN



SHU-WEI *"Westdoor"* **LIU**
ORTA KORİDOR



YI-MING *"GarnetDevil"* **LAI**
NİŞANCI



SHANG-CHING *"GreenTea"* **SA**
DESTEK

ALLIANCE



MIKE *"Wickd"* **PETERSEN**
ÜST KORİDOR



ILYAS *"Shook"* **HARTSEMA**
ORMAN



HENRIK *"Froggen"* **HANSEN**
ORTA KORİDOR



ERIK *"Tabzz"* **VAN HELVERT**
NİŞANCI



PATRICK *"Nyph"* **FUNKE**
DESTEK

CLOUD9



AN *"Balls"* **LE**
ÜST KORİDOR



WILLIAM *"Meteos"* **HARTMAN**
ORMAN



HAI *"Hai"* **LAM**
ORTA KORİDOR



ZACHARY *"Sneaky"* **SCUDERI**
NİŞANCI



DAEREK *"LemonNation"* **HART**
DESTEK

EDWARD GAMING



TONG *"Koro1"* **YANG**
ÜST KORİDOR



MING *"Clearlove"* **KAI**
ORMAN



ZHENG *"U"* **LONG**
ORTA KORİDOR



JIAWEN *"NaMei"* **ZHU**
NİŞANCI



FENG *"FZZF"* **ZHUOJIN**
DESTEK

FNATIC



PAUL *"sOAZ"* **BOYER**
ÜST KORİDOR



LAURI *"Cyanide"* **HAP-PONEN**
ORMAN



ENRIQUE *"xPeke"* **CEDENO MARTINEZ**
ORTA KORİDOR



MARTIN *"Rekkles"* **LARSSON**
NİŞANCI



BORA *"YellOwStaR"* **KIM**
DESTEK

KABUM ESPORTS



PEDRO *"LEP"* **LUIZ MARCARI**
ÜST KORİDOR



DANIEL *"Danagorn"* **DRUMMOND**
ORMAN



THIAGO *"TinOwns"* **SARTORI**
ORTA KORİDOR



GUSTAVO *"Minerva"* **ALVES**
NİŞANCI



DANIEL *"Dans"* **DIAS**
DESTEK

LMQ



WANG *"ackerman"* **XIAO**
ÜST KORİDOR



QI-LIN *"NoName"* **ZHOU**
ORMAN



XIAN *"XiaoWeiXiao"* **YU**
ORTA KORİDOR



WEI-JUN *"Vasili"* **LI**
NİŞANCI



HONG-WEI *"Mor"* **ZHANG**
DESTEK

NAJIN WHITE SHIELD



YOUNG-JIN *"Save"* **BAEK**
ÜST KORİDOR



JAE-GEOL *"Watch"* **CHO**
ORMAN



BYEONG-JUN *"Ggoong"* **YU**
ORTA KORİDOR



JAE-MIN *"Zefa"* **LEE**
NİŞANCI



BEOM-HYEON *"Gorilla"* **KANG**
DESTEK

OMG



GAO *"Gogoing"* **DIPING**

ÜST KORİDOR



YIN *"LoveLing"* **LE**

ORMAN



YU *"Cool"* **JIAJUN**

ORTA KORİDOR



GUO *"San"* **JUNLIANG**

NİŞANCI



HONGRI *"DaDa777"* **FANG**

DESTEK

SAMSUNG BLUE



CHEON-JU *"Acorn"* **CHOI**

ÜST KORİDOR



DA-YOON *"Spirit"* **LEE**

ORMAN



UH-JIN *"dade"* **BAE**

ORTA KORİDOR



HYUK-KYU *"Deft"* **KIM**

NİŞANCI



HWAN-HYUNG *"Heart"* **LEE**

DESTEK

SAMSUNG WHITE



HYEONG-SEOK *"Looper"* **JANG**

ÜST KORİDOR



IN-KYU *"Dandy"* **CHOI**

ORMAN



WON-SEOK *"Pawn"* **HEO**

ORTA KORİDOR



SEUNG-BIN *"imp"* **GU**

NİŞANCI



SE-HYOUNG *"Mata"* **CHO**

DESTEK

SK GAMING


SIMON *"fredy122"* PAYNE
ÜST KORİDOR


DENNIS *"Svenskeren"* JOHNSEN
ORMAN


JESSE *"Jesiz"* LE
ORTA KORİDOR


ADRIAN *"CandyPanda"* WÜBBELMANN
NİŞANCI


CHRISTOPH *"nRated"* SEITZ
DESTEK

STAR HORN ROYAL CLUB


ZI HAO *"Uzi"* JIAN
ÜST KORİDOR


JINGXIE *"Zero"* YIN
ORMAN


RENSHI *"inSec"* CUI
ORTA KORİDOR


WEN *"Corn"* LEI
NİŞANCI


NAN *"Cola"* JIANG
DESTEK

TAIPEI ASSASSINS


CHEN-CHI *"Achie"* CHEN
ÜST KORİDOR


PENG-NIEN *"Winds"* CHEN
ORMAN


KUAN-TING *"Morning"* CHEN
ORTA KORİDOR


BO-WEI *"Bebe"* CHENG
NİŞANCI


LI *"Jay"* CHIEH
DESTEK

TEAM SOLOMID

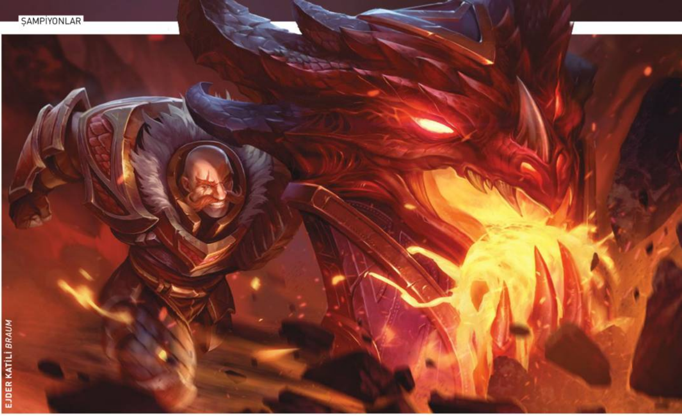

MARCUS *"Dyrus"* HILL
ÜST KORİDOR


MAURICE *"Amazing"* STÜCKENSCHINEIDER
ORMAN


SOREN *"Bjergsen"* BJERG
ORTA KORİDOR


JASON *"WildTurtle"* TRAN
NİŞANCI


JANG-SIK *"Lustboy"* HAM
DESTEK



EJDER KATİLİ BRAUM

FRELJORD'UN YÜREĞİ

BRAUM

KAPI GİBİ ADAM MAŞALLAH! -CENGİZHAN KERVANCI

BİTKİNLİK SIÇRA

Braum kendi çiftliğinde koyunlarına ve keçilerine bakan, kavga gürültüyle işi olmayan biriymiş zamanında. Ta ki bir gün bir trol çocuk Braum'un yaşadığı köydeki dağın zirvesinde bir mezara rastlayana kadar. Çocuk kapıyı açtığında sayamayacağı kadar çok altın ile karşı karşıya kalmış. Hemen içeri girip altınları almak için atılmış, fakat bunun bir tuzak olduğunu ne yazık ki çok geç anlamış ve kapı üstüne kapanmış. Köydeki herkes denemiş, en kuvvetliler bile bu kapıyı yerinden oynatamamışlar.

Braum günlerce çocuğu nasıl kurtaracağını düşünmüş ve sonunda aklına bir fikir gelmiş: "Kapının içinden geçemiyorsam, o zaman ben de dağın içinden geçerim!" Braum dağın tepesine çıkıp elleriyle kazmaya başlamış ve sonunda çocuğa ulaşmayı başarmış. Tam da her şey yolunda gidiyor derken dağın zirvesi birden çökmez mi? Braum hemen yerde duran kapıyı alıp siper etmiş ve o kadar gürültü patırtıdan sonra kapıda tek bir çizik bile olmadığını fark etmiş. O gün bugündür o büyülü kalkan Braum'un yanından eksik olmamış.

KORUMAK ONUN İŞİ

Braum, karşımıza çıktığı ilk günden beri alt koridorda en çok tercih edilen (ve en çok yasaklanan) destek şampiyonlarından biri diyebiliriz. Yetenekleri sayesinde koridor aşamasında yanındaki nişancıyı, oyunun ilerleyen safhalarında da takımını korumayı çok iyi başarıyor. Braum sayesinde ilk başta imkânsız gibi görünen şartlar altından sağ salim çıkmanız ve hatta galip ayrılmanız mümkün.

Pasif yeteneğiniz olan Meydan Dayağı'nı kullanması ilk başta zor gelebilir, nasıl dört yük biriktirip de rakipleri sersemleteceğim diye düşünebilirsiniz. Bu konuda birkaç ipucu verelim. Öncelikle, Buz Yanığı yeteneğiniz de Meydan Dayağı yükü biriktiriyor. Koridor aşamasında rakibi dürtmek için, daha sonraysa kaçmak, kovalamak ya da çalıları kontrol etmek için gayet faydalı bir yetenek ve menzili de hiç fena değil. Buz Yanığı'nı isabet ettirip yavaşlattığınız rakibe bir de normal saldırı yaptınız mı zaten yolu yarıladınız demektir. Diğer yandan, bütün vuruşları sizin yapmanız gerekmiyor. Siz ilk vuruşu yaptıktan sonra, dost şampiyonların aynı hedef üstündeki normal saldırılarının yanı sıra Ezreal'ın Gizemli Atış'ı, Miss Fortune'un Çifte Vuruş'u gibi bazı yetenekler de yük biriktiriyor. Hele ki yanınızda Lucian varsa yaşadınız, zira kendisi pasif yeteneği sayesinde iki vuruş birden yapabiliyor. Son olarak şunu hatırlatalım: Meydan Dayağı ile sersemlettiğiniz bir rakibi hemen ardından belirli bir süre boyunca tekrar sersemletemezsiniz, dolayısıyla duruma göre hedef değiştirmek daha doğru bir tercih olabilir.

Bir dostunuz zor durumda mı? Yettim Gari ile yardımına yetişin. Unutmayın ki bu yeteneği kendi üzerinizde (Alt+W ile) kullanıp kısa süreliğine dayanıklılığınızı artırabileceğiniz gibi, dost minyonlar ve Malzahar'ın Hiçlik Haşeresi gibi diğer bazı dost birimlerin üstüne atlamak için de kullanabilirsiniz (Jax'in Sıçrama Saldırısı ya da Katarina'nın Shunpo'su gibi totemlerin üzerinde kullanılamıyor). Braum oyuncularının sıkça faydalandığı bir taktik, bir düşman şampiyonun yakınında bir dost minyon varsa üzerine atlayıp ardından hemen düşmanı sersemletmeye çalışmaktır. Ama elbette gerektiğinde zor durumdan kaçmak için de kullanabilirsiniz.

BIYIK DEDİĞİN BÖYLE OLUR

Kapı gibi adam dedik ya, işte Braum'un bu özelliği aynı adlı yeteneğinden geliyor. Kapı Gibi yeteneğini etkinleştirdiğinizde, yazının girişinde anlattığımız o kapıyı kendinize ve ardındakilere kalkan yapıyorsunuz. Bu yetenek aktifken hareket edebiliyorsunuz fakat kalkanın yönünü değiştiremiyorsunuz, dolayısıyla ilk başta en çok hasarın geldiği tarafa çevirmekte fayda var. Yeteneğin bekleme süresi biraz uzun; ilk seviyelerde tekrar kullanabilmek için epey beklemeniz gerekiyor. Ancak savaşların kaderini değiştiren cinsten, çok etkili bir yetenek bu. Ezreal ya da Nami'nin ulti'si gibi yetenekleri Kapı Gibi ile tamamen etkisiz kılabileceğinizi unutmayın.

Geldik Braum'um son yeteneğine. Altıncı seviyeye ulaştığınız andan itibaren takım savaşlarını başlatma şansınız iyice yükseliyor. Frejlord Karşılaması'nı kullandığınızda uzun bir hat üzerindeki tüm rakipler havaya savruluyor, yavaşlıyor ve hasar alıyor. Mümkün olduğunca çok kişiye isabet ettirmeye çalışın. Haritanın dar alanlarında kullanırsanız rakiplerin kaçacak yeri olmaz ve hepsi isabet alır. Eğer takımınızda havaya savrulan düşmanlara saldırabilecek Yasuo gibi bir şampiyon varsa daha da güzel olur.

Braum bir destek şampiyonu olmakla birlikte oyun boyunca tank rolünü de üstleniyor. Karşı takımdan gelen hasarı üstünüze çekerek arkadaşlarınızı korumak sizin elinizde. Eğer başarırsanız, arkadaşlarınız yatıp kalkıp size teşekkür edecek. Etmezlerse de kendi bilecekleri iş; bıyıklı Poro'nun gazabı üzerlerine olsun!



YETENEKLER

MEYDAN DAYAĞI: Braum, yaptığı normal saldırılarla veya Buz Yanığı ile rakipleri üzerinde Meydan Dayağı yükleri biriktirir. Braum ve dostları normal saldırılar yaparak yük biriktirmeye devam eder, üstünde dört yük biriken hedefler sersemler.

BUZ YANIĞI: Braum kalkanından buz parçaları fırlatarak, rakiplerini yavaşlatıp onlara büyü hasarı verir. Bir adet Meydan Dayağı yükü ekler.

YETTİM GARİ: Braum dost bir şampiyona ya da minyona doğru atılır. Hedefine ulaştığında, hem Braum hem de dost birim birkaç saniyeliğine Zırh ve Büyü Direnci kazanır.

KAPI GİBİ: Braum birkaç saniye boyunca kalkanını belli bir yöne doğru tutarak ona yönelen tüm atışların yolunu keser. Bu atışlar Braum'a isabet ederek yok olur. Braum bu yönden gelen ilk saldırının tüm hasarını ortadan kaldırır, sonrakilerin de hasarını azaltır.

FRELJORD KARŞILAMASI: Braum kalkanını yere vurur. Önündeki hattın üstünde ve yakınında duran rakipler havaya savrulur. Yetenek yerde, rakipleri yavaşlatan bir çatlak bırakır.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

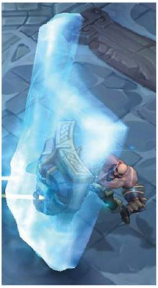
Q → E → W → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W









ARTILAR&EKSİLER

- Öyle dayanıklı ki ölmek bilmiyor.
- Takım arkadaşlarını çok iyi koruyabiliyor.
- Yavaşlatma ve sersemletme etkili yetenekleri var.

- Yeteneklerinin bekleme süresi biraz uzun.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Yadigâr Kalkan, Can İksiri x4

ASIL EŞYALAR

Keşiftaşı, Dağın Sureti

OYUN ORTASI

Gezgin Çizmesi, Yakut Keşiftaşı

OYUN SONU

Mikael'in Kazanı, Randuin'in Alâmeti, Demir Solari'nin Broşu

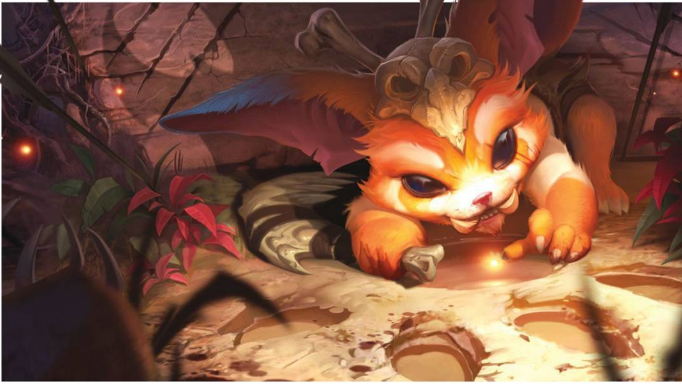
RÜNLER

GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ x9
+8 can

GELİŞMİŞ ZIRH DAMGASI x9
+0,91 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ ALTIN CEVHERİ x3
+1 altın / 10 saniye



KAYIP HALKA

GNAR

SEVİMLİ Mİ, VAHŞİ Mİ? -CENGİZHAN KERVANCI

TUTUŞTUR SIÇRA

Gnar oyuna yeni gelen bir yordle şampiyon. İlk duyulduğu andan itibaren herkes bir saldırı gücü taşıyıcısı olarak beklediyse de oynandığı yer yukarı koridor. Karşınıza geldiğinde son derece zorlayıcı bir şampiyon Gnar. Gerek kaçış dinamikleri, gerekse verdiği hasar ile aman dikkat!

Ormanların içinde yaşayan, küçük bumerangı ile oradan oraya koşuşan şirin bir şampiyon... Ancak kızmaya başladığında ondan kaçın, çünkü o artık bir Mega Gnar!

ÇOK GÜÇLÜ

Pasif yeteneği olan Hiddet Geni, Gnar çatışmadayken hiddet biriktirir. Bu hiddet dolduğunda Gnar otomatik olarak hal değiştirmeye başlar. Hal değiştirme bittiği anda yetenekleri de değişir.

Üst koridorda her zaman dayanıklılık, yüksek can ve zırh beklenir. Ancak bazen bu söz konusu değildir. İşte Gnar da bu sistemin dışında kalıyor. Gnar vermiş olduğu yüksek hasarlar ile adından daha çok söz ettirecek gibi duruyor. Savunması ve zırh değeri mini halindeyken düşük. Ancak bu formdayken saldırı hızı, saldırı menzili ve hareket hızı artıyor. Mega Gnar'a dönüştüğü zaman ise zırhı, büyü direnci, canı ve saldırı hasarı artıyor.

Yukarı koridorda yer alan çoğu şampiyon yakın dövüşçülerden oluşuyor. Bu şampiyonların baş düşmanı her zaman menzilli şampiyonlardır. Yakalanmadığınız sürece bir sıkıntı yok! Gnar, Bumerang At yeteneği ile belli bir hat boyunca rakiplerine hasar veriyor. Bu yetenek ile rakibi dürtebilir ve minyon katledebilirsiniz. Bumerangınızı attığınızda geri dönerken yakalamazsanız, arkanızda rakip şampiyon veya minyon varsa onlara da hasar veriyor. Yakaladığınız takdirdeyse bekleme süresinde bir miktar düşüş elde ediyor olacaksınız.

Mini Gnar iken sadece küçük bir bumerang atıyorduk değil mi? Mega Gnar'a dönüştüğümüzde ise artık yerden söktüğümüz kayaları rakibimize atabiliyoruz. Fırlatılan bu kaya rakibe isabet ettiğinde yere düşer ve rakipler yavaşlar. Kayayı düştüğü yerden aldığımızda kullanım süresi de azalmış oluyor.

Gnar'ı üstün kılan bir diğer yeteneği ise Hiper/Göçert yeteneği. Bu yeteneği açtığınızda pasif olarak kullanılmakta. Yapmış olduğunuz saldırılarda rakibe yük yüklemiş oluyorsunuz ve bu yük üç sefer biriktiğinde rakibin etrafında üç adet kırmızı halka halini alıyor. Bir sonraki saldırınız sonunda ise rakibe ekstra hasar veriyor. Aynı zamanda her saldırıda hareket hızınız da artıyor. Bu sayede rakibinize hem yeteri kadar hasar vermiş, hem de yakalanmanızı zorlaştırmış oluyorsunuz. Mega Gnar modunda ise belli bir alanda bulunan rakipleri sersemletmeye yarıyor.

Gnar küçük ve bir o kadar kırılgan. Yani zırh değeri biraz düşük. Bu nedenle kaçış dinamiklerinin olması şart. Hop/Güm yeteneği ile birçok oyuncuyu sinir krizlerine sokacak gibi. Bu yetenek ile Gnar, belli bir noktaya zıplıyor ve eğer zıpladığı yerde bir birim var ise oradan sekerek ilerliyor. Bu da şu demek: Ormanda rahatlıkla rakip güçlendirmeleri çalıp kaçabilirsiniz. Peşinizden gelen rakibinizi kolaylıkla atlatabilirsiniz. Tabii bu durum sadece mini iken geçerli. Mega haline girdiğimizde ise artık belli bir noktaya zıpladığımızda saldırı hızı kazanmakla kalmayıp o bölgede yer alan rakip birimlere hasar verir hale geliyor.

Gnar'ın son yeteneği, Mega haline dönüştüğünde aktif olur. Etrafındaki her şeyi istenilen bir yöne doğru fırlatarak onlara hasar verir ve yavaşlatır. Eğer fırlatılan rakipler bir duvara çarpar ise sersemler. Pasif olarak ise bu yetenek Hiper'ın bekleme süresini azaltıyor.

NASIL BİR KOMBO LAZIM?

Gnar ile oynarken ilk seviyelerde mümkün olduğunca çok minyon katletmeli. Bumerang yeteneğiniz ile rakipleri mutlaka dürtün. Hiper yeteneği ile yükleyeceğiniz yükler, rakibinize zor anlar yaşatacak. Kaçma potansiyeliniz oldukça yüksek. Bu nedenle gelen baskınlardan gelen kişiyi kullanarak kaçabilirsiniz. Diyelim ki Jarvan baskına geldiğinde sizi ulti'siyle hapsetti. Hop/Güm yeteneğinizi kullanarak Jarvan'dan sekerek kaçabilir, onu şaşırtabilirsiniz. Bu hareketi o daha yoldayken onu görüp dahi yapabilirsiniz. Ama tabii ki biraz pratik istiyor.

Gnar'ın Hop/Güm yeteneği, Hiddet barı tam doluyken bir birimde kullanmanız halinde ilk önce bu birimin üzerine sıçrar ancak ikinci sıçramayı gerçekleştiremeden havada Mega Gnar'a dönüşürsünüz. Böylece yere iniş yaptığınızda yeteneğin Güm etkisini uygulamış olursunuz. Bu taktiği dayanıksız rakip birimlere ulaşmak için kullanabilirsiniz.

Rakibinizin canı yarıdan az ise, hele bir de seviyesi henüz altı olmamış ise, mümkün olduğunca skor almaya çalışın. İzlemeniz gereken yol şu şekilde: İlk olarak mutlaka önceden rakibinize yük yüklemiş halde olun. Daha sonra Bumerang ile rahatsız edin. Dönüşüme az bir süre kala zaten Gnar'ın görünüşünde bir değişiklik fark edeceksiniz. Bu arada hemen rakibinize Hop/Güm yeteneği ile yakınlaşın. Hemen arkasından ise kaya fırlatın. Böylece yavaşlamış olacak. GNAR! yeteneğini ise uygun olan yöne doğru kullanarak rakibinizi saniyeler içinde eritmek sizin elinizde. Rakip sersemledikten kısa bir süre sonra kaçacaktır. Bu durumda yine Mega halde iken Hop/Güm kullanın, böylece tekrardan yavaşlamış olacaktır.

YETENEKLER

HİDDET GENİ: Gnar çatışmadayken Hiddet oluşturur. Hiddet en üst seviyeye ulaştığında, kullandığı bir sonraki yetenek Mega Gnar'a dönüşmesini ve daha fazla hayatta kalarak yeni büyüler kullanabilmesini sağlar.

BUMERANG AT / KAYA FIRLAT: Gnar'ın fırlattığı bumerang, isabet ettiği rakiplere hasar vererek onları yavaşlatır ve ardından Gnar'a geri döner. Gnar, bumerangı yakalarsa bekleme süresi azalır. Mega Gnar ise koca bir kaya fırlatır. Bu kaya isabet ettiği ilk hedefte durur ve yakınlarda bulunan her şeye hasar verip, onları yavaşlatır. Gnar kayayı yerden alırsa, bekleme süresi azalır.

HİPER / GÖÇERT: Gnar saldırı yapıp, büyü kullandıkça heyecanı artar ve ilave hasar vererek, hareket hızı kazanır. Mega Gnar hiddetinden dolayı heyecanlanmaz, onun yerine arka ayakları üzerinde kalkıp, önünde bulunan alanı yumruklar ve yakınlardaki rakipleri sersemletir.

HOP / GÜM: Gnar bir noktaya zıplar ve kafasına indiği herhangi bir birimden sekerek ilerler. Mega Gnar sekemeyecek kadar büyük olduğundan daha yıkıcı bir güçle inerek, çevresine hasar verir.

GNAR!: Mega Gnar etrafındaki her şeyi seçilen bir yöne fırlatarak hasar almalarına ve yavaşlamalarına yol açar. Bir duvara çarpan rakipler sersemler ve ilave hasar alır.

KABİLİYET DAĞITIMI

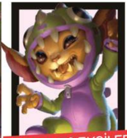


YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E





ARTILAR&EKSİLER

Artılar:
- Rakipleri tarafından küçümseniyor. :)
- Yavaşlatan ve sersemleten yetenekleri var.
- Hareket hızı yüksek.

Eksiler:
- İki farklı oynanış tarzına alışması zor.
- Normal saldırı menzili kısa.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

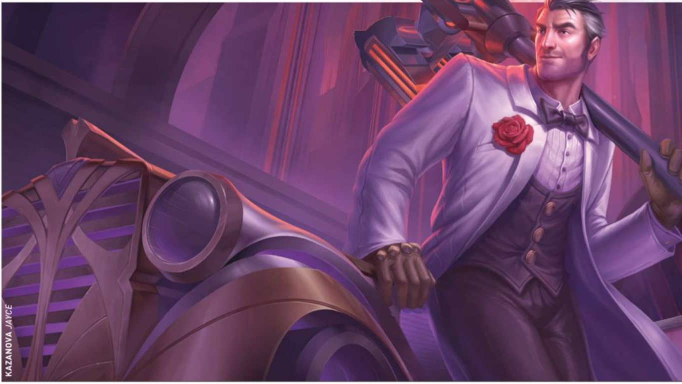
ASIL EŞYALAR
- Mahvolmuş Kralın Kılıcı
- Üçlü Kuvvet

OYUN ORTASI
- Ninja Tabisi
- Güneşteşi Pelerini

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Malmortius'un Ağzı

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ** x9 — Seviye başına +1,33 can
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +2,25 saldırı gücü



KAZANOVA *JAYCE*

YARINLARIN KORUYUCUSU

JAYCE

ZEKİ, ÇEVİK VE YAKIŞIKLI -CENGİZHAN KERVANCI

TUTUŞTUR SIÇRA

Jayce, Piltover'ı korumak için savaşan bir mucit. Piltover yöneticileri ona nadide ve gizemli bir kristali inceleme görevi verdiklerinde, Jayce bu kristalin inanılmaz bir güce sahip olduğunu keşfetti ve bu gücü işleyebileceği bir cihaz geliştirmeye başladı. Kristalin ünü o kadar yayılmıştı ki dost düşman kim varsa peşine düştü. Viktor ise Jayce'e bir teklifte bulundu: "Bu kristalin gücü ile makineleri insanlardan üstün yapmak mümkün. Bu evrimi şu an gerçekleştirebiliriz." Jayce bu teklifi kabul etmeyince, Viktor kristali zorla alıp kaçtı. Jayce, araştırma laboratuvarına döndü ve yoğun bir çabanın ardından Merkür Çekici adını verdiği muazzam silahı yaptı. Ardından yola koyularak Viktor'un ülkesi Zaun'a tek başına saldırdı. Önüne çıkan herkesi çekici ile ezen Jayce, laboratuvara ulaştı. İçeride Viktor'un yapmış olduğu aletleri gördü ve bu aletlerin güç kaynağı olan kristali yok ederek ülkesine geri döndü. O gün bugündür kendini halkının savunmasına adayan Jayce, Piltover'ın parlak bir geleceğe ulaşma konusundaki en büyük umudu.

MERKÜR TOPU

Genel olarak üst veya orta koridorda gördüğümüz Jayce'in diğer çoğu şampiyondan farklı bir yanı var: R tuşuyla kullandığınız yetenek ilk seviyeden itibaren açık geliyor ve Merkür Çekici / Merkür Topu silahları arasında geçiş yapmanızı sağlıyor. Böylelikle ister bir yakın dövüşçüye, isterseniz menzilli bir nişancıya dönüşebiliyorsunuz. Yeteneklerinin kullanımı bu bakımdan Elise ve Nidalee'yi andıran Jayce'in esnek bir yapısı var, ama buna bağlı olarak da ustalaşması biraz zor bir şampiyon. Jayce ile oynarken şuna karar vermeniz gerekiyor: Daha çok yakından mı savaşacaksınız, yoksa uzaktan mı? Gelişiminizi ve takım savaşlarındaki konumunuzu buna göre ayarlamalısınız. Biz ilk olarak Merkür Topu'nu ele alalım.

Jayce uzaktan yüksek hasar verme potansiyelini Şok Patlaması yeteneğine borçlu. Ateşlediğiniz elektrik topu belli bir düzlem boyunca ilerleyip rakibe çarptığında veya menzili bittiğinde patlar ve etrafına hasar verir. Bu yetenek ile koridordaki rakibinizi dürtebilir, minyonları topluca katledebilir, çalıların içini kontrol edebilirsiniz. Unutmayın ki Braum'un Kapı Gibi'si ve Yasuo'nun Rüzgâr Duvarı gibi yetenekler bu saldırınızı tamamen etkisiz hale getirebiliyor.

Hiper Yük yeteneğini kullandığınızda saldırı hızınız kısa süreliğine tavan yapar. Özellikle bir kuleye saldırırken çok faydasını görürsünüz. Yetenek yükseltme sırasında Hiper Yük'e öncelik vermiş bir Jayce'i koridorda yalnız bırakırsanız kulelerinize elveda diyebilirsiniz. Bu yetenekle ilgili güzel bir taktik de totemlere karşı kullanımıdır. Eğer rakip takım yanınıza bir totem dikerse, hiç vakit kaybetmeden Hiper Yük'ü açıp totemi görünürden kaybolmadan önce yok edebilirsiniz.

Başlangıç platformundan koridora dönüş gibi hızlı hareket etmeniz gereken durumlarda bir Hızlandırma Geçidi açıp içinden geçin, yol boyunca Merkür Topu ile Merkür Çekici arasında geçiş yaparak Hextech Kapasitör adlı pasif yeteneğinizden faydalanıp hız kazanın. Unutmayın ki Hızlandırma Geçidi sadece sizi değil, içinden geçen dost şampiyonları da hızlandırır. Geçidin ikinci büyük avantajıysa Şok Patlaması ile birleştirilebiliyor olması. Bu iki yetenek birleştiğinde Şok Patlaması'nın menzili, hasarı ve hızı artar.

MERKÜR ÇEKİCİ

Gelelim silahınızın Merkür Çekici haline. Göklere! yeteneği bir rakibin üzerine sıçrayarak hasar vermenizi sağlar. Düşman şampiyonların yanı sıra minyonların ve orman canavarlarının üzerine de atlayabilirsiniz. Zor durumda kaldığınızda bir duvarın ardına totem atıp ardındaki canavarın üstüne atlayarak kaçmak kullanışlı bir taktiktir.

Şimşek Sahası yeteneğini geliştirdiğinizde, Merkür Çekici ile yaptığınız her vuruşta mana yenilersiniz, bu da koridorda daha uzun süre kalmanızı sağlar. Yeteneği etkinleştirdiğinizdeyse çevrenizdeki düşmanlara hasar veren bir elektrik alanı oluşturur. Özellikle minyonları topluca katletmekte gayet faydalıdır.

Gürleyen Darbe yeteneğiniz rakibin azami canı üzerinden yüzde hasarı verdiği için özellikle yüksek canlı şampiyonlara karşı çok etkilidir, ayrıca saldırının ardından rakibi bir miktar geriye iter. Zamanlamayı iyi ayarlarsanız üzerinize atılan bir şampiyonu hiç hasar almadan engelleyebilirsiniz. Hatta konumunuzu doğru ayarlarsanız rakibinizi ince duvarların ötesine bile fırlatabilirsiniz.

Jayce ile oynarken kullanabileceğiniz en etkili kombolardan biri şudur: Öncelikle uzaktan normal saldırıların yanı sıra Şok Patlaması + Hızlandırma Geçidi ile rakip şampiyona hasar verin. Canı yeteri kadar azaldığında Merkür Çekici'ne geçiş yapın ve Göklere! ile üzerine sıçrayın. Eğer öldürebilecek gibiyseniz Şimşek Sahası'nı açıp saldırmaya devam edin, yoksa Gürleyen Darbe ile uzaklaştırıp hasar almadan geri çekilin.

Son olarak şunu hatırlatalım: Merkür Çekici silahına geçiş yaptığınızda ek zırh ve büyü direnci kazanmakla birlikte, yaptığınız ilk saldırıyla ek büyü hasarı verirsiniz. Merkür Topu silahına geçiş yaptıktan sonraki ilk saldırınız ise rakibin zırh ve büyü direncini kısa süreliğine azaltır.

Biterken çalıyordu: MC Hammer - U Can't Touch This

YETENEKLER

HEXTECH KAPASİTÖR:
Dönüşüm'ü her kullandığında 1,25 saniyeliğine 40 Hareket Hızı kazanır ve birimlerin içinden geçer.

GÖKLERE! / ŞOK PATLAMASI:
Çekiç Hali: Rakibin üzerine sıçrar ve fiziksel hasar vererek onu yavaşlatır.
Top Hali: Rakibin üzerinde (ya da menzili bittiğinde) patlayan ve patlama alanındaki tüm rakiplere fiziksel hasar veren bir elektrik topu ateşler.

ŞİMŞEK SAHASI / HİPER YÜK:
Çekiç Hali: Pasif: Her vuruşta Mana yeniler. Aktif: Birkaç saniyeliğine etraftaki rakiplere zarar veren bir elektrik alanı yaratır.
Top Hali: Birkaç saldırı boyunca Saldırı Hızını azami değere yükselten bir enerji patlaması kazandırır.

GÜRLEYEN DARBE / HIZLANDIRMA GEÇİDİ:
Çekiç Hali: Bir rakibe büyü hasarı verir ve onu kısa mesafeli geri iter.
Top Hali: İçinden geçen tüm dost şampiyonların Hareket Hızlarını arttıran bir Hızlandırma Geçidi ortaya çıkartır. Şok Patlaması bu geçitten ateşlenirse hızı, menzili ve hasarı artar.

MERKÜR TOPU / MERKÜR ÇEKİCİ:
Çekiç Formu: Yeni yetenekler ve menzil verir. Bu formdaki ilk saldırı, hedefin Zırhını ve Büyü Direncini düşürür.
Top Formu: Yeni yetenekler, Zırh ve Büyü Direnci verir. Bu formda yapılan ilk saldırı ilave büyü hasarı verir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → Q → W → Q → W → Q → R → Q

W → W → E → E → E → E → R → R → R



ARTILAR&EKSİLER

Artılar
- Hem yakından hem uzaktan dövüşebiliyor.
- Yetenekleri çok amaçlı kullanılabiliyor.
- Yüksek hızda kule alabiliyor.

Eksiler
- İki farklı oynanış tarzına alışması zor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Uzun Kılıç
- Can İksiri x3

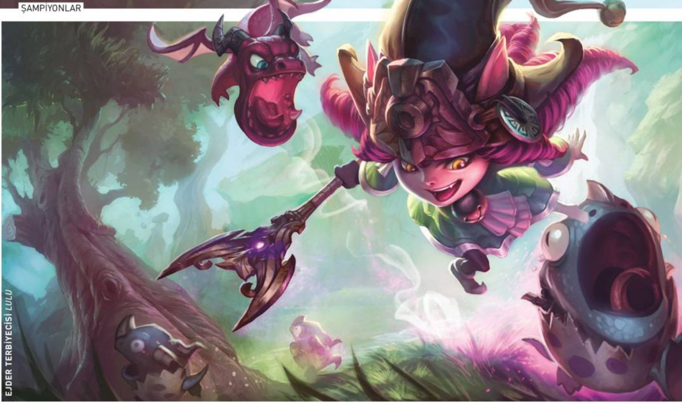
ASIL EŞYALAR
- Kara Balta
- Ninja Tabisi
- Son Fısıltı

OYUN ORTASI
- Hırpalayan
- Manaveren

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Koruyucu Melek

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +2,25 saldırı gücü



PERİ SİHİRBAZ

LULU

SEVMEYEN VAR MI? -CENGİZHAN KERVANCI

TUTUŞTUR SIÇRA

Lulu, League of Legends şampiyonları arasındaki en başına buyruk, en eğlenceli karakter. Bandle Şehri'nde geçirdiği yıllarda, herkesin bakıp geçtiği yerlerde o harikalar gördü. En yakın dostu Pix'i de bir keresinde kuş yuvasına sıkışmış bir kuş taklidi yaparken buldu. Pix onu büyülü evi Kayran'a götürdü ve birlikte oyunlar oynamaya başladılar.

Lulu burada öğrendiği harika şeyleri Bandle Şehri'ndekilerle paylaşmak için geri döndüğünde, Kayran'da zaman kavramı farklı işlediği için dış dünyada o yokken yüzyıllar geçtiğini anladı. Tanımadığı insanlarla yeni bağlar kurma çabaları talihsiz sonuçlar doğurdu. Yordle'lar kendisinden bu toprakları terk etmesini istediklerinde, çareyi sıradışı yeteneklerinin kabul gördüğü League of Legends'a katılmakta buldu.

ELİNDEN HER İŞ GELİR

Lulu çok yönlü bir şampiyon. Özellikleri ve yetenekleri hemen her türlü oynanış tarzına uyuyor. Son zamanlarda, destek rolünü aldığı alt koridordan ziyade üst veya orta koridorda sıkça görüyoruz. Verdiği hasar diğer büyücülere göre biraz az kalsa da, yeteneklerinin işlevsel yanıyla bu açığını kapatıyor. Işıltılı Ok ile rakibini rahatsız edip koridoru hızla itebiliyor, Kapris ile baskınlardan kaçabiliyor, Yetiş, Pix! ile kendini koruyabiliyor... Bu da hangi koridorda olursa olsun onu karşılaşması güç bir şampiyon haline getiriyor. Biz bu yazıda, üst koridorda oynayan Lulu'yu ele alacağız.

Pasif yeteneği olan Peri Yoldaş, Pix sayesinde Lulu beklenmedik bir hasar potansiyeline sahip. Yaptığınız her saldırıda Pix de aynı hedefe ikinci bir saldırı gerçekleştiriyor. Oyundaki diğer yardımcıların aksine hedef alınamayan ve yok edilemeyen Pix her daim yanınızda.

Lulu'nun başlıca hasar kaynağıysa Işıltılı Ok. Bu yeteneğin isabet ettiği rakipler hem hasar alıyor hem de epey yavaşlıyor. Çizgi halinde dizilmiş minyonlara aynı yönde ateşlerseniz hepsini topluca katletmeniz mümkün. Yavaşlatma etkisi özellikle baskınlardan kaçarken çok işinize yarayacak. Bu yeteneğinize Pix de katkı sağladığı için Pix'i herhangi bir rakibin üzerine yolladıktan sonra canı az olan rakibe menzil yetiyorsa hasar verebilirsiniz.

Kapris adlı yeteneğiniz hem dost hem de düşman şampiyonlar üzerinde kullanılabiliyor. Eğer kendiniz veya bir takım arkadaşınız üzerinde kullanırsanız hareket hızınız birkaç saniyeliğine artar. Kaçarken, kovalarken ya da haritada uzun mesafeler kat ederken faydalıdır. Ancak kimi zaman bu yeteneği bir düşman üzerinde kullanmak üzere saklamak çok daha mantıklıdır. Yüksek hasar potansiyeline sahip bir düşmanı Kapris ile devre dışı bırakmak bir takım savaşının kaderini değiştirebilir. Oynanışı etkilemese de şöyle ufak bir detay var: Kullandığınız kostüme göre Kapris etkisi altındaki rakibin görünüşü değişiyor. Ejderha Terbiyecisi Lulu kostümünde yavru ejderha, Kış Mucizesi Lulu kostümünde kardanadama dönüşüyor mesela.

Lulu zor durumda kaldığında yardımına gelen ilk isim hiç kuşkusuz Pix. Yetiş, Pix! yeteneği ile ister kendinize isterseniz takım arkadaşınıza belli bir hasarı emen bir kalkan yaratabilirsiniz. Teşekkürler, Pix! Diğer yandan bu yeteneği de düşman şampiyonlar üzerinde kullanmanız mümkün. Tek başına verdiği hasar çok yüksek olmasa da, Pix'i uzaktaki bir rakibe gönderdikten sonra Işıltılı Ok ile uzaktan hasar verebilirsiniz. Düşman çok uzaklaşırsa Pix, Lulu'ya geri dönüyor tabii. Bir diğer avantajı da üzerinde kullandığınız rakibi görünür kılması. Akali, Twitch ve Vayne gibi görünmez olabilen şampiyonlar üzerinde kullanırsanız bu özelliklerini kullanamazlar.

Geldik oyundaki en etkili büyünüz olan Vahşi Büyüme'ye. Bu yeteneği kullanırken öncelikli amacınız kendinizi veya az canı kalan bir takım arkadaşınızı korumak olmalı. Ancak kazandırdığı ilave canın yanı sıra yeteneğin ikincil etkisini de unutmamalı. Örneğin Pix'i takımınızdaki tank oyuncu üzerine gönderip karşı takımın arasına daldığı an Vahşi Büyüme'yi kullanabilirsiniz. Böylelikle yakınındaki rakipler hem havaya savrulur hem de yavaşladıkları için kaçamazlar.

MİNİK YARAMAZ

Bir Lulu oyuncusunun üst koridorda yapması gereken öncelikli şey rakibini dürterek rahatsız etmek ve bu sırada da bol bol minyon katletmek. Hele ki karşınızda bir yakın dövüşçü varsa, oyunun başlarında onu sürekli geri dönmeye zorlayıp üstünlüğü ele geçirebilirsiniz.

Rakibinize girişmeden önce hasar kontrolü yapın. Verdiğiniz hasar rakibi alt etmenize yetecekse ve olası bir baskına karşı önlem aldıysanız şunları yapın: İlk önce rakibinize Işıklı Ok yeteneğini atın, yavaşlatma etkisi geçer geçmez Kapris'i ve Yetiş Pix'i kullanın. Aralarda normal saldırı yapmayı ihmal etmeyin. Rakip uzaklaşırsa, üzerindeki Pix ile ona tekrar Işıltılı Ok hasarı verebilirsiniz.

Lulu gerek kostümleri, gerek oyun içindeki ses tonuyla kendini sevdiren bir karakter. Şu ana kadar "Lulu'yu sevmiyorum ben" diyen birisini duymadık. Lulu ve Pix'i deneyin, siz de seveceksiniz!



YETENEKLER

PERİ YOLDAŞ, PİX: Pix, Lulu'ya yoldaşlık yapan yabani bir Peri'dir. Pix, Lulu'nun saldırdığı hedeflere bir büyü enerjisi dalgası ateşler.

IŞILTILI OK: Pix ve Lulu vurduğu bütün rakipleri büyük oranda yavaşlatan, büyü enerjisi yüklü birer ışın gönderir. Bir rakip, ışınların yalnız birinden hasar alabilir.

KAPRİS: Bir takım arkadaşı hedef seçilirse, ona kısa süreliğine Hareket Hızı kazandırır. Bir rakip hedef seçilirse, onu saldıramayan ya da yetenek ve büyü kullanamayan sevimli bir yaratığa çevirir.

YETİŞ, PİX!: Bir takım arkadaşı hedef seçilirse, Pix'e bu takım arkadaşına kalkan olmasını emreder. Ardından Pix bu takım arkadaşını takip ederek, saldırılarına destek olur. Bir rakibin hedef seçilmesi halinde, Pix'e rakibin üstüne atlayarak hasar vermesini emreder. Ardından, Pix bu rakibi takip ederek, gözden kaybolmamasını sağlar.

VAHŞİ BÜYÜME: Lulu, bir takım arkadaşının boyutlarını büyütürek büyük miktarda ilave Can kazanmasına ve yakındaki rakiplerin havaya savrulmalarına yol açar. Sonraki birkaç saniye boyunca, Lulu'nun takım arkadaşı yakındaki rakipleri yavaşlatan bir hareye sahip olur.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → W → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W





ARTILAR&EKSİLER

Artılar:
- Her türlü oynanış tarzına uygun yetenekleri var.
- Rakiplerini yavaşlatabiliyor ve tamamen devre dışı bırakabiliyor.
- Kendini ve takım arkadaşlarını koruyabiliyor.

Eksiler:
- Hasar gücü fazla yüksek değil.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Yüzüğü
- Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR
- Athene'nin Lanetli Kadehi
- Lich Boğan

OYUN ORTASI
- Rabadon'un Şapkası
- Sihirbaz Pabuçları

OYUN SONU
- Hiçlik Değneği
- Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI DAMGASI** x9 — +%1,7 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +4,95 yetenek gücü



ÇARPIK TREANT

MAOKAi

AH BU İNSANOĞLU! -CENGİZHAN KERVANCI

IŞINLAN SIÇRA

Bir zamanlar Maokai, ormanda yaşayan bir doğa ruhuydu. Ama insanların kibri yüzünden, bu hayat sona erdi. Artık Maokai, lanetlenmiş, doğanın döngüsüne kafa tutan kara büyülerle çarpılmış biri haline geldi.

Neden mi? Yaşadığı ormanda eskiden ölüm ve yaşamı ayıran sihirli bir duvar vardı. Bu duvarın ölümsüz tarafında yaşayan Maokai ve arkadaşları gayet güzel bir yaşam sürdürmekteydiler. Ta ki Gölge Adalar'ın kralı, orman büyücülerine duvarın yıkılmasını emredene kadar. Büyücüler kutsal ormanın bütün gücünü sömürdüler. Zamanla, Gölge Adalar'daki tüm canlılar birer birer ölmeye, ruhlar güçsüzleşmeye ve insanlar birer gölgeye dönüşmeye başladı. Ormanın en güçlü ruhu olan Maokai bu duruma dayanamıyordu ve adayı eski haline getirmek için her şeyi göze aldı. Tek çaresi ormandaki ulu ağacı bulup enerjilerini birleştirmekti. Bunu başardıktan sonra sınırsız büyü gücü elde etti. Ormandaki tüm ruhları içine çekerek adadan kaçtı ve ormanı başka bir yerde yeniden canlandırmak için yola koyuldu.

DOĞANIN DENGESİNİ BOZAN, CEZASINI ÇEKER

Maokai, League of Legends'ın en eski isimlerinden biri. Ormanın huzurunu bozmaları sonucunda lige katılan şampiyonumuzu en çok (ironik bir şekilde) ormancı rolünde oynanırken gördük. Ancak son zamanlarda değişen meta ile birlikte Maokai neredeyse her maçta üst koridorda karşımıza çıkar oldu. Maokai, yetenek gücü ile hasar veren bir tank. Oyun içinde kasmış bir Maokai varsa korkmadan takım savaşlarına katılabilirsiniz.

Maokai, Öz Büyüsü adlı pasif yeteneği sayesinde, yakınında kullanılan her yetenekten enerji çekip bir Büyülü Öz yükü kazanıyor. Bu yüklerin sayısı beşe ulaştığında, bir sonraki saldırısı belli bir miktar canını yeniliyor. Özellikle takım savaşlarında bu kadar dayanıklı olmasının nedenlerinden biri de bu: Etrafında sürekli büyü yapıldığı için o da sürekli canını yenileyebiliyor.

Maokai, ormanın gücüyle beslenen bir şampiyon. Sihir Vuruşu yeteneğiyle belli bir hat üzerinde bulunan rakiplere hasar verir ve onları geri savurarak yavaşlatır. Rakipler sadece çok yakınızda bulunuyorsa geri itilir, bunu unutmayın. Bu yeteneğiniz ile kuleniz altında minyon katlederken rahat edeceksiniz.

Uğursuz İlerleyiş ile Maokai bir bulut halini alır ve seçilen hedefe doğru yol alır. Hedefe vardığı anda eski haline döner ve rakibi yerine sabitler. Takım savaşlarını başlatmanın en etkili yollarından biri budur. Öncelikli hedefiniz en zayıf ama tehlikeli şampiyonlar, yani büyücü ya da nişancı olmalı.

Sırada erken oyunda çok sık kullandığınız, hatta ilk önce açtığımız yetenek var: Fide Atışı. Bu yetenek ile Maokai rakip birime çarptığında hasar veren bir fide fırlatıyor. Fide daha sonra en yakındaki rakibi takip edip patlayarak ikinci kez hasar veriyor. Bu yeteneğinizle minyonlara topluca hasar verip ardından Sihir Vuruşu ile hepsini temizleyebilirsiniz. Eğer hedefiniz minyonlar değil rakip şampiyonsa, fideyi minyonların biraz uzağına atın ki onları değil rakip şampiyonu hedef alsın. Fide Atışı'nı çalıların içini ya da bir duvarın ötesini kontrol etmek için kullanabileceğiniz gibi, bir çalının içine birden fazla fide atıp daha sonra buraya gelen bir rakibe kötü bir sürpriz yapabilirsiniz. Ancak unutmayın ki her bir fide en fazla 35 saniye boyunca hayatta kalıyor.

Rakibinizi eritmek için yeteri kadar hasar verdiğinizden eminseniz izlemeniz gereken yol şu: İlk olarak rakibinize Uğursuz İlerleyiş ile yapışın ve hemen Sihir Vuruşu'nu kullanın. Rakibinizin hemen bulunduğu yere Fide Atışı yaparak, onu geri çekilmek zorunda bırakabilirsiniz.

BENİ BU AĞACIN DİBİNE GÖMÜN

Geldik en güçlü yeteneğinize. İntikam Fırtınası ile Maokai kendisi merkezde olmak üzere kocaman bir çember oluşturur. Bu çember içinde kalan rakiplerin yaptığı saldırılardan güç emerek takım arkadaşlarını korur; ancak kulelerden gelen hasarı azaltmaz, aklınızda bulunsun. Bu yeteneğiniz (Anivia'nın Buzul Fırtınası gibi) mananız bitene kadar açık kalabiliyor. Ama siz daha erken kapamak isteyeceksiniz, çünkü kapadığınızda o ana dek emmiş olduğunuz enerjiyi serbest bırakarak, alanın içinde bulunan tüm rakiplere hasar veriyorsunuz. Rakip takım bu alandan çıkmadan önce kapamazsanız hiçbiri hasar almaz.

Maokai'nin takım savaşları içerisindeki rolü ve önemi çok büyük. Bir tank olarak rakip takımın hasarını kendi üzerinize çekmeli ve öncelikli olarak en tehlikeli düşmanları hedef almalısınız. Baron ve Ejderha katletme sırasında ise mutlaka belirli yerlere Fide Atışı yeteneğiniz ile küçük dostlarınızdan gönderin. Aynı şekilde İntikam Ateşi yeteneğinizi aktif edin ve Baron veya Ejderha'yı katledene kadar açık tutun.

Maokai'nin yeni bir rakibi daha var ki eğer Guardians of the Galaxy filmini izlediyseniz bilirsiniz. Sizce hangisi? Bu sorunun cevabını size bırakıyorum...



YETENEKLER

ÖZ BÜYÜSÜ: Maokai, yakınında yapılan her büyüden enerji çeker ve Büyülü Öz yükü kazanır. Maokai'nin 5 yükü olduğunda bir sonraki normal saldırısı onu, azami can değerinin %7'si kadar iyileştirir.

SİHİR VURUŞU: Maokai bir şok dalgasıyla yakındaki rakiplere hasar verir ve onları geri savurarak yavaşlatır.

UĞURSUZ İLERLEYİŞ: Maokai büyü enerjisinden oluşan bir buluta dönüşür. Hedef rakibin yanında eski haline döner ve hasar vererek onu yerine sabitler.

FİDE ATIŞI: Maokai bir birime çarptığında alan hasarı veren bir fide fırlatır. Fide bölgeyi kolaçan etmeye başlar. Rakipler yaklaştığında, fide rakiplere saldırarak bir sihir patlaması yaratır.

İNTİKAM FIRTINASI: Maokai rakiplerin yaptığı büyülerden ve saldırılardan güç emip takım arkadaşlarını koruyarak, bölgedeki bütün takım arkadaşlarının kule saldırıları dışındaki tüm saldırılardan daha az hasar almasını sağlar. Maokai etkiyi ortadan kaldırdığında, emdiği enerjiyi salıvererek girdabın içinde kalan bütün rakiplere hasar verir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → W → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E





ARTILAR&EKSİLER

Artılar:
- Çok dayanıklı!
- Takım savaşlarını başlatıp odak noktası olabiliyor.
- Tüm takımı düşman hasarından koruyabiliyor.

Eksiler:
- Uzaktan hasar verme yeteneğine sahip şampiyonlara karşı zayıf.
- Koridorda mana sıkıntısı çekebilir.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Kristal Matara
- Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR
- Asırlık Sopa
- Ruh Gömleği

OYUN ORTASI
- Merkür'ün Adımları
- Çivili Zırh

OYUN SONU
- Warmog'un Zırhı
- Donmuş Yürek

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ** x9 — Seviye başına +1,33 can
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI** x9 — +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +4,95 yetenek gücü



DALGA ÇAĞIRAN

NAMİ

DENİZLERİN DALGASIYIM -CENGİZHAN KERVANCI

BİTKİNLİK SIÇRA

Nami ilk duyulduğunda herkesin aklına Fizz'in annesi olabileceği gelmişti, ancak gördük ki ikisinin iyi bir arkadaşlıktan öte bağları yokmuş. Nami, okyanusun ham enerjisini yönlendirip şifa veren yanını kullanıyor ve dalgaların saf gücüne hükmediyor. Pek çok kişi ondan şüphe etse de, kimsenin cesaret edemediği tehlikeli bir göreve atılacak kadar cesur ve azimli. Halkı şimdi onun, ırkının hayatta kalması için gereken bir görevi tamamlamak için seçilen kişi, yani Dalga Çağıran olduğuna inanıyor.

Dalga Çağıran'ın kutsal görevi, sadece yüzey dünyasının yüksek noktalarında bulunan aytaşı adlı güçlü bir nesneyi almak. Marai adı verilen halkı, derinlikteki dehşetleri savuşturmak için aytaşının ışığına muhtaç. Çağırdığı dalgayla kıyıya çıkarak aytaşını aramaya başlayan Nami, ırkının okyanus üzerindeki dünyayı keşfe çıkan ilk üyesi, ve görevini tamamlamadan evine dönmemeye yeminli.

RAHAT OYNA, NAMİ BURADA

Nami iyi bir oyuncunun elinde gerçekten sinir bozucu bir karakter aslında. Birbirinden güçlü yetenekleri ve dürtme potansiyeli ile aşağı koridorda destek rolünü üstlenerek bir güven ortamı yaratmayı başarıyor.

Nami'nin sahip olduğu pasif yetenek Vahşi Dalgalar, yeteneklerinin isabet ettiği dost şampiyonlara veya kendisine kısa süreliğine hareket hızı kazandırıyor. Bu etki her dört yetenek için de geçerli.

Suya Hapis adlı yeteneğiniz ile belirli bir bölgeye su kabarcığı yolluyorsunuz ve bu bölgedeki rakip birimler hapis edilerek, havaya kaldırılıyor. Yere düştüklerinde bu hapis kaldıkları kabarcık patlıyor ve hızlarında belli bir miktar azalma oluyor. Bu yeteneğin etki alanı çok geniş değil ve yerine ulaşması vakit alıyor, dolayısıyla rakip şampiyonlara tutturmakta biraz zorlanabilirsiniz. Ama tutturduğunuz zaman da çok etkili, hele ki birden fazla şampiyonu yakalarsanız. Eğer takımınızda Yasuo varsa daha da güzel, çünkü havaya kaldırdığınız şampiyonlar üzerinde Son Nefes yeteneğini kullanabilir. Eğer olur da yakın dövüşçü bir düşman şampiyon yanınıza kadar ulaşırsa, Suya Hapis'i kendi üzerinizde kullanabilirsiniz. Rakibiniz büyük ihtimalle kabarcığa yakalanıp devre dışı kalacak ve siz de pasif yeteneğinizin getirdiği ek hareket hızıyla oradan uzaklaşabileceksiniz.

Nami, okyanustan aldığı güçlerin iyileştirme yönünü kullanıyor demiştik. Med Cezir yeteneği ile dost şampiyonların can değerlerini yetenek gücü oranına bağlı olarak yeniliyor. Bu yeteneği aynı zamanda rakiplere isabet ettirdiğinizde ise rakiplere sert bir dalga çarparak hasar veriyor. Bu yeteneği kullandığınız şampiyonun yanında yer alan başka karakterler varsa maksimum üç hedefe isabet ediyor. Yani bir sekme söz konusu. Eğer önceliğiniz iyileştirme ise, Med Cezir'i bir dost şampiyon üzerinde kullanın. Böylece dost – düşman – dost şeklinde bir yol izler. Önceliğiniz karşı takımı rahatsız etmekse bir düşman şampiyon üzerinde kullanın. Bu durumda önce bir düşmana hasar verir, oradan bir dostunuza veya size sekerek iyileştirir, son olarak varsa bir diğer düşman şampiyona seker.

Yanınızdaki nişancının elbette ki hasar gücünün yüksek olması gerekiyor. Nami, bu ihtiyacın bir kısmını gideriyor desek nasıl olur? Dalga Çağıran'ın Hediyesi adlı yeteneğiniz ile takımınızdan bir şampiyonu kısa süreliğine güçlendirerek, normal saldırılarının ilave hasar vermesini ve yavaşlatmasını sağlayabilirsiniz. Bu güçlendirme sadece altı saniye sürüyor ve en fazla üç normal saldırı için geçerli. Verdiği ek hasar ise üzerinde kullandığınız şampiyonun değil, sizin yetenek gücünüze bağlı olarak artıyor.

Gelgit Dalgası demişsiniz ama bu resmen tsunami? Nami bu en güçlü yeteneği sayesinde, belli bir yol boyunca ilerleyen dev bir dalga gönderiyor. Bu dalga isabet ettiği rakipleri havaya savuruyor ve aynı zamanda yere düştüklerinde yavaşlamalarına yol açıyor. İçinden geçen dost şampiyonlarsa tam aksine, pasif yeteneğiniz sayesinde hız kazanıyor. Bu yeteneği mümkün olduğunca tüm rakipleri kapsaycak şekilde atmalısınız. Takım savaşlarındaki önemi çok büyük.

NAMİ PLAYZ

Nami ile oynarken koridor aşamasında rakibinizi mümkün olduğunca dürtmeniz gerekiyor. Eğer durum müsaitse, agresif oynayıp rakip nişancının gelişimini sekteye uğratabilirsiniz. Suya Hapis yeteneğinizi kullanarak rakip nişancıyı hedef alıp koridorda baskı sağlayabilirsiniz.

Med Cezir yeteneğinizi rakip birimlere attığınızda eğer sizin takım arkadaşlarınızdan birisi yakınında yer alıyorsa sekme söz konusu olduğu için, rakibe hasar vermiş, arkadaşınızın ise can miktarının bir kısmını doldurmuş olacaksınız. Bu hamlenin başka bir hali ise, takım arkadaşınız bir rakibi kovalarken ona bu yeteneği atın. Sekeceği için rakip hasar alıp yavaşlayacaktır, takım arkadaşınız ise hız kazanacağından dolayı yakalaması kolaylaşacaktır.

Son olarak yanınızda size eşlik edecek olan şampiyon seçiminden bahsedelim. Nami'nin yanına en iyi giden nişancılardan biri Vayne'dir. Ek hareket hızından çok iyi faydalanmakla birlikte, Suya Hapis ile yakaladığınız bir rakibi Kazıkatar ile duvara duvara çarpıp daha da uzun süre sersemletebilir. Onun haricinde Caitlyn, Draven ve Varus da iyi seçimlerdendir. Ayrıca önceden de dediğimiz gibi, takımınızda Yasuo varsa destek şampiyon olarak Nami'yi seçmek takımınıza büyük fayda sağlar.

YETENEKLER

VAHŞİ DALGALAR: Nami'nin yeteneklerinin isabet ettiği dost şampiyonlar, kısa süreliğine Hareket Hızı kazanır.

SUYA HAPİS: Hedef bölgeye fırlattığı kabarcık, isabet ettiği tüm hedeflerin hasar almasına ve sersemlemesine yol açar.

MED CEZİR: Ortaya çıkardığı akıntı, isabet ettiği dost şampiyonları iyileştirirken, rakip şampiyonlara hasar verir.

DALGA ÇAĞIRAN'IN HEDİYESİ: Bir dost şampiyonu kısa süreliğine güçlendirerek, normal saldırılarının ilave hasar vermesini ve hedefi yavaşlatmasını sağlar.

GELGİT DALGASI: Çağırdığı devasa Gelgit Dalgası rakipleri havaya savurur ve yavaşlatır.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

W → Q → W → E → W → R → W → E → W

E → R → E → E → Q → Q → R → Q → Q







ARTILAR&EKSİLER

Artılar
- Yetenekleri nişancılarla uyum gösteriyor.
- Koridorda rakibi dürtme potansiyeli yüksek.
- Takım savaşlarında çok etkili yetenekleri var.

Eksiler
- Kırılgan bir şampiyon, yakalandı mı kurtulması zor.
- Kabarcıkları rakibe tutturması zor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Büyü Hırsızının Marifeti, Can İksiri x3, Görünmez Totem

ASIL EŞYALAR
Keşiftaşı, Mikael'in Kazanı

OYUN ORTASI
Buz Kraliçesinin Hakkı, Yakut Keşiftaşı, Sürat Çizmesi

OYUN SONU
Gezgin Çizmesi, Demir Solari'nin Broşu

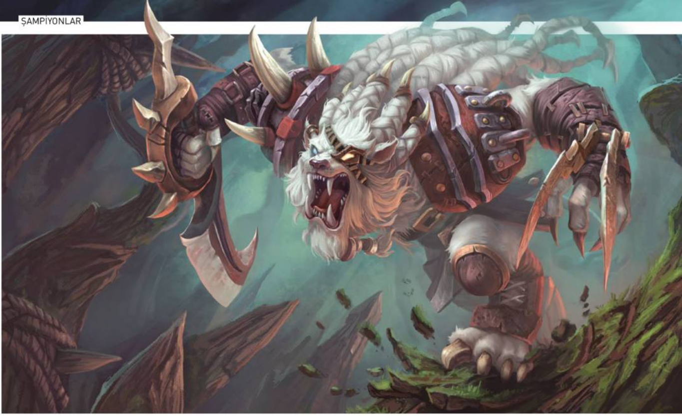
RÜNLER

GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ x9
+8 can

GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ DAMGASI x9
+0,9 zırh delme / +0,62 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ NİŞANI x9
+1,19 yetenek gücü

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü



GÖLGE AVCI
RENGAR

ORMANLAR KRALI -EREN OKKA

ÇARP SIÇRA

Ganimet avcısı Rengar, ininin her bir duvarını Valoran'ın en yırtıcı yaratıklarının başlarıyla, boynuzlarıyla, pençeleriyle ve dişleriyle süslemiştir. Koleksiyonu geniş; ama o hâlâ tatmin olmuş değil. Yorulmak bilmeden daha büyük avlar arıyor. Her avına bol vakit ayırarak inceliyor, öğreniyor ve asla yenmeyi beceremediği o tek canavarla yeniden karşılaşmaya hazırlanıyor: Kha'Zix.

Genellikle ormanda veya üst koridorda karşımıza çıkan Rengar'ı biz bu rehberde ormancı rolünde ele alıyoruz.

ASLANSIN, KAPLANSIN!

Rengar manasız bir şampiyon. Manasız derken, yetenekleri mana harcamıyor. Bekleme süreleri doldukça çekinmeden kullanabilirsiniz. Rakipler üzerinde kullandığınız her yetenekle bir Vahşet puanı kazanıyorsunuz ve bu puanlar beşe ulaştığında, kullanacağınız bir sonraki yetenek güçleniyor.

Esas hasar kaynağınız olan Yabani'nin güçlendirilmiş halini kullandıktan sonra birkaç saniye boyunca saldırı hızınız artıyor. Tercihen bu süreyi normal saldırı yaparak değerlendirin. Savaş Kükremesi'ni etrafınıza topluca hasar vermek, zırh ve büyü direnci kazanmak, ve kendinizi iyileştirmek için kullanabilirsiniz. Ormanda beş Vahşet'e ulaştığınızda eğer canavar kamplarını hızlı temizlemek istiyorsanız Yabani'yi, sağlığınızı korumak istiyorsanız Savaş Kükremesi'ni kullanın. Bola Atışı'nı ise ormanda güçlendirilmiş haliyle kullanmanın hiçbir anlamı yok.

Ormanda izleyeceğiniz rotaya Büyük Kertenkele'den başlayın, zira kırmızı güçlendirme daha çok işinize yarayacak. Altıncı seviyeye kadar baskın yapmanız zor. Ama yine de koridorların durumunu kontrol edin. Özellikle orta veya üst koridordaki şampiyonlar çok açılmışsa, başarılı bir baskınla erken avantaj elde edebilirsiniz.

Altıncı seviyeye ulaştıktan sonra av başlıyor. Av Heyecanı adlı yeteneğinizi kullanır kullanmaz görünmez olmuyorsunuz, aradan bir saniye geçmesi lazım. Yolunuzun üstündeki Görünmez Totemler sorun değil, ancak Görüş Totemlerine yakalanmayın. Ayrıca bir rakip şampiyona çok yaklaşırsanız kafasının üstünde ünlem işareti çıkar, bu da sizi doğrudan göremiyor olsa da yakında olduğunuzun farkında demektir. Av Heyecanı'nı Evelynn, Shaco, Twitch gibi görünmezlik özelliği bulunan şampiyonları görünür kılmak veya zor bir durumdan kaçmak için de kullanabilirsiniz. Unutmayın ki yeteneği kullandıktan sonra hasar alırsanız görünmezliğin etkinleşmesi üç saniye kadar sürebilir.

Rengar'ın oynanış tarzı büyük oranda sürpriz saldırı yapıp rakibi daha neye uğradığını anlamadan öldürmek üzerine kurulu. Bunun için de yeteneklerini ideal sırayla ve çok çabuk kullanmaya alışmanız gerekiyor.

Vahşet puanınızı en üste getirdikten sonra Av Heyecanı'nı kullanın ve sürüden ayrılan rakibinize doğru ilerleyin. Üzerine atlamadan hemen önce Yabani'yi ve eğer aldıysanız Youmuu'nun Hayaletkılıcı'nı etkinleştirin. Atladıktan sonra tekrar Yabani'yi ve diğer yeteneklerinizi kullanarak işini bitirin. Eğer rakibinizin kaçma potansiyeli yüksekse, ilk olarak güçlendirilmiş Bola Atışı ile onu yerine sabitleyip daha sonra Yabani'yi ve Savaş Kükremesi'ni kullanabilir, sabitleme etkisi biter bitmez tekrar bir Bola Atışı yapıp yavaşlatarak kaçmasını iyice zorlaştırabilirsiniz. Bola atarken aranızda rakip minyon olmamasına dikkat edin, yanlışlıkla ona isabet etmesin. Ayrıca unutmayın ki bazen dümdüz kovalamaktansa yakındaki bir çalıya girip oradan üzerine atlamak daha iyi bir seçim olabilir.

BESİN ZİNCİRİNİN TEPESİ

Ormancı Rengar için önerdiğimiz eşyaları zaten yan tarafta görüyorsunuz. Ancak orada yer almayan Büyük Kertenkele'nin Ruhu, Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Malmortius'un Ağzı ve Vahşi Hydra'nın yanı sıra kritik hasar şansını artıran eşyalar da Rengar'da kullanılabilir. Eğer takımınızda hiç tank yoksa Ruh Gömleği ve Randuin'in Alâmeti'ne öncelik vermeyi düşünebilirsiniz; hangisini ilk seçeceğiniz karşı takımın hasar gücüne bağlı. Ayrıca Rengar'ın yetenekleri mana kullanmadığı için bekleme süresinde azalma sağlayan eşyalar çok faydalı. Eğer kendinize güveniyorsanız çizme olarak Ionia Çizmeleri'ni tercih edebilirsiniz.

Rengar'ın ilginç bir yanı, Ziynet eşyası olarak kendine özel Kemikdiş Kolye'yi kullanması. Sarı, kırmızı ve mavi renklerde gelen ve sırasıyla Totem Uğuru, Arayıcı Mercek, İzleme Küresi'ne denk gelen bu eşyaların ek olarak Av Hatırası adında bir özel pasifi var. Bu pasif sayesinde her şampiyon katletme ya da asist başına bir ganimet kazanıyorsunuz. Ganimetlerin ödülüyse şöyle:

- **3 GANİMET:** Çatışma dışında veya çalıdayken 25 Hareket Hızı.
- **6 GANİMET:** Rengar atladığında ilave 125 menzile sahip olur.
- **12 GANİMET:** Av Heyecanı'nın süresi 5 saniye artar.
- **20 GANİMET:** Rengar gizlendiğinde Av Heyecanı'nın Hareket Hızı iki katına çıkar.

Rengar ile sol gözünü kaptırdığı Kha'Zix arasındaki ilginç etkileşimden bahsetmeden olmaz. Eğer karşı takımda Kha'Zix varsa, maçın ilerleyen dakikalarında size bir görev verilecek. Bu görevi aldıktan sonra Kha'Zix'i öldürmeyi başarırsanız (asistler de sayılıyor) Kemikdiş Kolye'nin yerine 20 Ganimet değerindeki Kha'Zix'in Kellesi gelir.



YETENEKLER

GÖRÜNMEZ YIRTICI: Rengar, çalılıkta veya gizlenmiş haldeyken normal saldırısını kullandığında hedefin üzerine atlar. Rengar rakipler üzerinde kullandığı her yetenekle 1 Vahşet puanı kazanır. Vahşet puanı 5'e ulaştığında, Rengar'ın kullandığı ilk yetenek güçlenir ve ilave etki sağlar.

YABANİ: Rengar'ın sonraki normal saldırısı ilave hasar verir. Vahşet etkisi: Rengar gelişmiş hasar verir ve Saldırı Hızı ile Saldırı Gücü artar.

SAVAŞ KÜKREMESİ: Rengar kükreyerek rakiplere hasar vermenin yanı sıra, kısa süreliğine ilave Zırh ve Büyü Direnci elde eder. Vahşet etkisi: Rengar büyük miktarda can değeri yeniler.

BOLA ATIŞI: Rengar'ın fırlattığı bola ilk isabet ettiği hedefi kısa süreliğine yavaşlatır. Vahşet etkisi: Hedefi yere sabitler.

AV HEYECANI: Rengar yırtıcı içgüdülerini harekete sokarak kendini gizler ve çevresindeki geniş bir alanda bulunan tüm rakip Şampiyonları görür. Görülen rakip Şampiyonlara doğru hareket ettiğinde Hareket Hızı artar. Gizlenmeyi bıraktıktan sonra Rengar'ın Hareket Hızı artar ve Vahşet değerini hızla yeniler.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → W → W → E → E → R → W → W





ARTILAR&EKSİLER

- Sürpriz saldırılarla zayıf rakipleri çabucak öldürebiliyor.
- Çalılardan rakiplerin üstüne atlayabiliyor.

- Altıncı seviyeye kadar baskınları zayıf.
- Rakip takım hep bir arada gezince etkisi azalıyor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Avcı Palası, Can İksiri x4

ASIL EŞYALAR

Wriggle'ın Feneri, Youmuu'nun Hayaletkılıcı

OYUN ORTASI

Merkür'ün Adımları, Son Fısıltı

OYUN SONU

Ruh Gömleği, Randuin'in Alâmeti

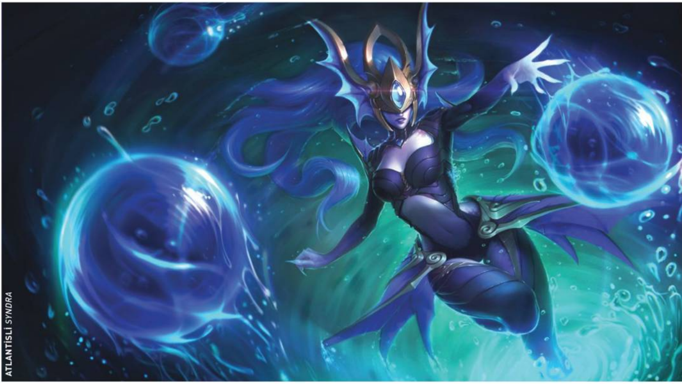
RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH DELME DAMGASI x9
+1,28 zırh delme

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



ATLANTİSLİ SYNDRA

GÜCÜN KARANLIK YÜZÜ

SYNDRA

KARANLIĞIN GÜCÜ -CENGİZHAN KERVANCI

TUTUŞTUR SIÇRA

Bu güç ona doğuştan gelen bir hediye. Daha küçük bir Ionia'lı çocukken sahip olduğu güç ve bu gücü gelişi güzel kullanması köyün ileri gelenlerini dehşete düşürmüştü. Onu uzak bir tapınakta bulunan yaşlı bir büyücünün yanına gönderdiler. Syndra, gönderildiği yerin kendisine daha fazla güç katıp yeni yöntemler öğretecek bir okul olduğunu sanırken, aslında gücünün kısıtlandığını çok sonra anladı. Hocasının yanına giderek, kendisinin gelişimini durduran büyüyü kaldırmasını istedi. Ancak hocası bunu kabul etmeyince, Syndra sinirlerine hakim olamayarak onu öldürdü.

Bu olay sonunda Syndra, ilk kez gerçek gücünün farkına vardı ve şehrine dönmeyi reddetti. Gücün onu kullanabilene ait kalması gerektiğini savunuyordu. Syndra, elinden bu gücü almak isteyen herkesi yok edecek kadar güçlenmeyi amaçlayarak yaşamına devam etmeye ant içti.

YETENEKLERİNİZİ TANIYIN

Syndra'nın pasif yeteneği Sınır Tanımaz, diğer yeteneklerinizden biri en üst kademeye ulaştığında etkisini gösteriyor. Diğer bir deyişle en azından dokuzuncu seviyeye kadar bir faydasını görmüyorsunuz. Bu nedenle içlerinden birini bir an önce en üst kademeye kadar geliştirmelisiniz. Önceliği Karanlık Küre'ye vermeniz daha iyi olur, çünkü Sınır Tanımaz sayesinde hasar gücünüzü artıran tek yetenek bu; diğerleri sadece yavaşlatma süresini, etki alanını ya da menzilini artırıyor.

Syndra'nın en çok kullandığı yetenek Karanlık Küre. Bu yetenek ile oluşturduğunuz küre, alandaki rakip birimlere hasar veriyor ve belli bir süre yerinde kalıyor. Bu süre içinde küreyi diğer yeteneklerinizle tutup fırlatabilir veya ileri savurabilirsiniz. Bekleme süresi yeteri kadar azaldığında Karanlık Küre'yi art arda kullanıp peşinden gelen kombinasyonlarla çok can yakacaksınız. Bu yeteneği en yüksek kademeye getirdiğinizde %15 ek hasar veriyor.

İrade Gücü adlı yeteneğiniz, kendi yarattığınız kürelerin yanı sıra rakip minyonları ve tarafsız canavarları tutup istediğiniz yere fırlatmanızı sağlıyor. İsabet alan rakipler hem hasar alıyor, hem de kısa süreliğine yavaşlıyor. Bu yeteneği en yüksek kademeye getirdiğinizde yavaşlama süresi %33 artıyor.

Hikâyesinden de anlaşılacağı üzere Syndra'nın zayıflara pek acıdığını söyleyemeyiz. Zayıflara Acıma yeteneği ile Syndra, hedef aldığı yönde bulunan küreleri ve rakipleri geri savurup hasar veriyor. Kürelerin isabet ettiği rakip şampiyonlar ayrıca kısa süreliğine sersemliyor. Bu yeteneği en yüksek kademeye getirdiğinizde büyünün etki alanı %50 artıyor.

Son yeteneği olan Güç Patlaması ile Syndra, karanlık küreleri bir rakip şampiyon üzerine ardı ardına yollar ve yüksek hasar verir. Bu yeteneği en yüksek kademeye getirdiğinizde menzili %75 artar. Buraya dikkat: Güç Patlaması yeteneğiniz alandaki diğer küreleri de kullanıyor. Diyelim ki küre başına 100 hasar veriyorsunuz. Eğer etrafta hiç küre yoksa bu yetenek 300 hasar verir. Eğer yerde üç küre daha varsa, 600 yani iki katı hasar verir!

TAKTİKLER BURADA!

Syndra ile oynarken altıncı seviyeye ulaşana dek rakibinizi Karanlık Küre ile dürtün. Orta alanda yer alan kaç tane karanlık küreniz varsa Zayıflara Acıma yeteneğiniz ile rakip şampiyona yedirmeye, hemen arkasından ise tekrar Karanlık Küre ile hasar vermeye çalışın. Baskına gelen arkadaşınız ile diyalog halinde bulunun ve rakibi aynı yetenek kombinasyonu ile sersemletin.

Syndra'nın en çok ihtiyaç duyduğu şeylerden biri mana. Yeteneklerinin bekleme süreleri gayet kısa ve üst üste kullanılması gerekiyor. Bunun için de mana yenileme veren bir eşya ve mavi güçlendirmeyi almanız gerekiyor. Ormancı arkadaşınız rakip ormana gittiğinde mavi güçlendirmeyi size verecek ise, İrade Gücü yeteneği ile golemi tutarak istediğiniz yere fırlatıp orada kesebilirsiniz. Ayrıca buraya atılacak bir totem sayesinde rakip takım tam almak üzereyken, golemi çekerek güçlendirmeyi siz çalabilirsiniz. Ejderha'yı veya Baron'u bu şekilde tutamıyorsunuz tabii :) Bir de not: İrade Gücü ile Antik Golem'i fırlattığınızda 10 mana geri kazanırsınız ve yeteneğin bekleme süresi 1 saniye azalır. Büyük Kertenkele'yi fırlattığınızda ise fırlattığınız yerdeki rakipleri yakar.

Asıl oyun, altıncı seviyeden sonra başlıyor. Takım savaşlarında Syndra için üç amaç var. Birincisi mesafeyi koruyup güvende kalmak, ikincisi uzaktan rakibi mümkün olduğu kadar zayıflatmak ve engellemek, sonuncusu ise Güç Patlaması'nı yakınında birden fazla Karanlık Küre olan zayıf bir hedefe saklamak. Kırılgan şampiyonları başarılı bir komboyla tam sağlıktayken dahi öldürebilirsiniz. Syndra ile oynarken yeteneklerinizi Otomatik Kullan olarak ayarlamanız yararınıza olacaktır. Böylelikle üst üste hızla kullanabilirsiniz.

Syndra, League of Legends'da oynaması en zevkli şampiyonlardan biri. Güçlü yetenekleri onu orta koridorun en tehlikeli büyücülerinden biri yapıyor.



YETENEKLER

SINIR TANIMAZ: Büyüler, en yüksek kademede ilave etkiler kazanır.

KARANLIK KÜRE: Syndra'nın ortaya çıkardığı Karanlık Küre büyü hasarı verir. Küre, başka güçler aracılığıyla yönlendirilebilir.

İRADE GÜCÜ: Syndra'nın tutup fırlattığı bir Karanlık Küre veya minyon, rakiplere büyü hasarı verir ve onların Hareket Hızını azaltır.

ZAYIFLARA ACIMA: Syndra rakipleri ve Karanlık Küreleri geri savurarak büyü hasarı verir. Karanlık Kürelerin isabet ettiği rakipler sersemler.

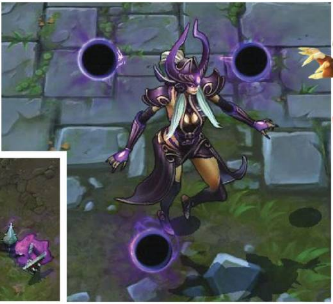
GÜÇ PATLAMASI: Syndra, bir rakip şampiyonun üzerine Karanlık Küreler yağdırır.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI









ARTILAR&EKSİLER

- Kısa sürede çok yüksek hasar verebiliyor.
- Yeteneklerinin bekleme süreleri kısa.
- Alan etkili sersemletme yeteneği var.

- İlk seviyelerde mana sıkıntısı çekebiliyor.
- Dayanıksız olduğu için yakalanmaması gerekiyor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Yüzüğü
Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR
Athene'nin Lanetli Kadehi
Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI
Sihirbaz Pabuçları
Ölümateşi Pençesi

OYUN SONU
Hiçlik Değneği
Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
+Seviye başına +1,33 can

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü



YERALTI AVCISI *TWISTED FATE*

İSKAMBİL USTASI

TWiSTED FATE

BİR KART SEÇ BAKALIM... -CENGİZHAN KERVANCI

TUTUŞTUR SIÇRA

Twisted Fate, yoksul bir çingene ailesinde doğmuştu. Buna rağmen çeşitli kumarhanelerde kart oynayarak zengin olmayı başardı. Yetkililer onu ne zaman yakalamaya çalışsa, Twisted Fate bir yolunu bulup kaçıyordu. Fakat yeteri kadar parası olmasına karşılık en çok arzuladığı şey olan büyü kontrol etme yeteneğini para ile elde edemiyordu. Zaun'da bir deney yapılacağı haberi Twisted Fate'in dikkatini çekti. Twisted Fate soluğu hemen deneyin yapılacağı yerde aldı ve gönüllü denek oldu. Hayalinin gerçekleşme ihtimali için nelere katlanması gerekiyorsa katlandı. Deney görünürde işe yaramamıştı. Twisted Fate'in sinirden gözü döndü ve daha saldırıya geçemeden kendisini başka bir yerde buldu: Kendini istemsizce kilometrelerce öteye ışınlamıştı.

ALIŞMASI ZAMAN İSTİYOR

Twisted Fate orta koridorda oynanması zor ve uğraş isteyen bir şampiyon. Ellerinizin hızlı olması gerekiyor ve özellikle kart seçiminde uygun zamanlamayı yakalamak tecrübe istiyor. Ancak bir kez alıştınız mı profesyonel maçlarda neden seçildiğini çok iyi anlayacak ve keyifle oynayacaksınız.

Twisted Fate'in başlıca hasar kaynağı, aynı zamanda oyunda menzili en yüksek yeteneklerden biri olan Koz: Ölüm. Bu yetenek ile attığınız üç adet kart araları gittikçe açılacak şekilde uzak bir mesafeye kadar ilerliyor ve içinden geçtiği her rakip birime hasar veriyor. Kartlar yavaş ilerlediği için aralarından sıyrılmak zor değil, ama yine de birçok düşmanı hazırlıksız yakalıyor.

Bir Kart Seç adlı yeteneğinizin içinde üç ayrı yetenek gizli. Etkinleştirdiğinizde başınızın üstünde farklı renkte kartlar dönmeye başlıyor ve aynı tuşa tekrar bastığınızda o anki kart seçiliyor. Bir sonraki saldırınız seçtiğiniz karta göre farklı bir etki gösteriyor. Mavi kart, belli bir miktar mana yenilemesi sağlıyor. Kırmızı kart, rakibi oyun dışına atıyor... Şaka tabii, atmıyor. Bu kart hedefin çevresindeki birimlere de hasar veriyor ve hareket hızlarını düşüyor. Altın kart ise rakibi sersemletiyor. Yeteneği etkinleştirdiğinizde başınızın üstünde çıkan ilk kart sabit değil, her seferinde değişiyor. Ama ilk hangi kart çıkarsa çıksın sıralama hep mavi, kırmızı, sarı, mavi, kırmızı, sarı... şeklinde. Bu sırayı adınız gibi ezberleyin. Kartların hasar gücüyse yine mavi > kırmızı > sarı şeklinde. Örneğin altın kart, kırmızı kartın yarısı kadar hasar veriyor.

Bir başka yeteneğiniz olan Şans Destesi pasif bir yetenektir ve hem saldırı hızınızı artırır, hem de yapmış olduğunuz her dört saldırıda bir rakibe fazladan hasar verir. Bu yetenek son vuruşları yaparken size yardımcı olacak.

KADERİN BİR OYUNU

Oyundaki tartışmasız en ilginç yeteneklerden biri Twisted Fate'in Kader'i. Etkinleştirdiğinizde haritadaki tüm gizli şampiyonların yanı sıra totem, Teemo mantarı ve benzeri gizli birimleri en az altı saniye boyunca görünür kılıyor. Bir bakıma Nocturne'ün Paranoya'sının tersi diyebiliriz. Örneğin haritada yeterince toteminiz yoksa ve rakip takımın Baron'da olduğundan şüpheleniyorsanız, bu yeteneği kullanıp nerede olduklarını görebilirsiniz.

Fakat kaderin oyunu burada sona ermiyor. Kader'i ikinci defa etkinleştirdiğinizde, haritanın bir başka ucuna ışınlanabiliyorsunuz! Zaten orta koridorda oynadığınız için diğer iki koridor da azıcık yaklaştınız mı menzilinize giriyor. Altıncı seviyeye ulaştıktan sonra bir gözünüz hep üst ve alt koridorlarda olmalı. Teke tek bir mücadeleye bir anda dahil olup işi lehinize çevirmeniz mümkün. Tercihen düşmanın hemen yanına değil, kaçış yoluna ışınlanın. Yeteri kadar hasar veremeseniz dahi sersemletme yeteneğinizle takım arkadaşınıza skor kazandırabilirsiniz. Işınlanmadan hemen önce altın kartı hazır ederseniz ışınlandıktan sonra hiç beklemeden kullanabilirsiniz. Ya da diyelim ki baskına uğradınız ve öleceğiniz garanti. Böyle zor durumda kaldığınızda Kapı'yı kaçmak için de kullanabilirsiniz. Zaten eğer Hayalet sihirdar büyüsünü almadıysanız başka kaçış şansınız yok.

Kapı'nın en eğlenceli kullanımı ise "backdoor" yapmak, düşman üssüne bir nevi arka kapıdan girmektir. Rakip takımın bir inhibitörü ya da merkezi açıktaysa, takımın üssünden uzaklaşmasını bekleyip oraya ışınlanabilir, onlar geri dönene kadar işinizi bitirebilir ve hatta oyunu kazanabilirsiniz. Böyle bir durumda yeterince hasar verebilmek için mutlaka Lich Boğan'ınızın olması gerekiyor. Eğer sürpriz yapacaksanız haritaya işaret bırakıp takım arkadaşlarınızı haberdar edin ki rakip takım üyelerini oyalasınlar.

ŞANS SİZDEN YANA

Twisted Fate genel olarak teke tek mücadelelerde çok iyi değildir ve özellikle Fizz, Akali, Diana ve LeBlanc gibi şampiyonlara karşı zayıf kalır. Böyle bir durumda güvende oynayın ve minyon katletmeye öncelik verin. Koridordaki rakibiniz üzerinize saldırmadan önce Bir Kart Seç yeteneğinizin beklemede olduğu, altın kartı kullanamayacağınız bir anı kollayacaktır, hazırlıklı olun.

Eğer işler yolunda gidiyorsa şu komboyu uygulayabilirsiniz: Şans Destesi'nin ek hasar gücünü hazırda tutun, rakibi altın kart ile sersemletin, Koz: Ölüm ile hasar verin ve duruma göre saldırın veya geri çekilin. Acemilerin sıkça yaptığı bir hata altın kartla sersemlettikten sonra heyecan yapıp bir sonraki saldırıyı kaçırmaktır, dikkatli olun.

YETENEKLER

HİLELİ ZAR:
Twisted Fate katlettiği her birim için 'şanslı' zarını atarak fazladan 1 ila 6 altın alır.

KOZ: ÖLÜM:
Twisted Fate'in attığı üç kart, deşip geçtiği her rakibe hasar verir.

BİR KART SEÇ:
Twisted Fate destesinden büyülü bir kart seçer ve kullanarak bir sonraki saldırısına ek etkiler kazandırır. İlk gerçekleştirmede desteyi karıştırır, ikincisinde kart seçerek, bir sonraki saldırıyı güçlendirir.

ŞANS DESTESİ:
Twisted Fate her 4 saldırıda bir fazladan hasar verir. Ayrıca, Saldırı Hızı artar.

KADER:
Twisted Fate baktığı fal ile bütün rakiplerinin görünmesine ve Kapı büyüsünün kullanılmasına olanak sağlar. Kapı, Twisted Fate'i 1,5 saniye içinde herhangi bir hedef noktaya ışınlar.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

W → Q → Q → E → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E







ARTILAR&EKSİLER

- Karşı takımı haritanın neresinde olursa olsun görünür kılabiliyor.
- Başka koridorlara ışınlanıp aniden baskına gidebiliyor.
- Oyun sonunda çok yüksek hasar kapasitesi var.

- Yeteneklerini kullanması zor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Yüzüğü
Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR
Lich Boğan
Zhonya'nın Kumsaati

OYUN ORTASI
Athene'nin Lanetli Kadehi
Sihirbaz Pabuçları

OYUN SONU
Hiçlik Değneği
Rabadon'un Şapkası

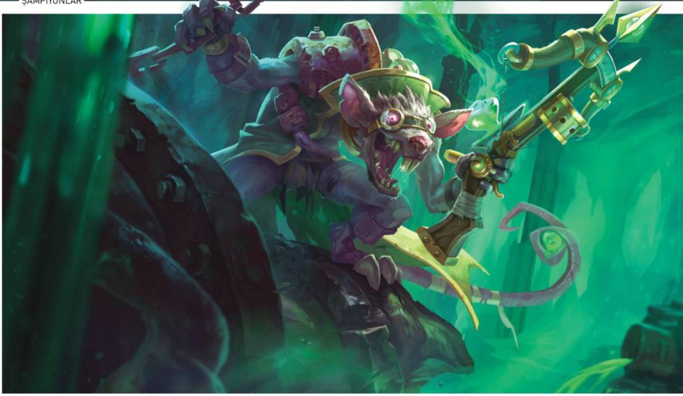
RÜNLER

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
+Seviye başına +1,33 can

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ ARTIŞ NİŞANI x9 seviye başına +0,17 yetenek gücü

GELİŞMİŞ HAREKET HIZI CEVHERİ x3
+%1,5 hareket hızı



VEBA GETİREN

TWiTCH

KOKUYOR MUYUM? -CENGİZHAN KERVANCI

TUTUŞTUR SIÇRA

Zaun şehri bilimin, ticaretin ve büyünün geliştiği bir diyardır. Yeni gelişen bir bilim yöntemi uygarlığı çok geliştirmiş olsa da, atıklarını doğaya saçan sayısız fabrika ve laboratuvarın atıklarında boğulan Zaun, çok sıkıntı çekiyordu. Zaun'da yeryüzü kirliyse, yeraltı çok daha kötü durumdaydı. Şehirden akan tüm atıklar kanalizasyonlarda birikip, zehirli ve gizemli bir karışıma dönüşüyordu. Kanalizasyonda yaşayan çoğu canlı hayatını kaybediyordu, özellikle de kanalizasyonda yaşamını sürdüren fareler.

Bu kimyasal atıkların sonucunda bir vebalı fare çıktı ve ismi Twitch oldu. Kanalizasyona inen doktorlar ile karşılaştığında hiç hoşnut olmayarak, birkaçını asidi ile kör etti. Onun kadar evrilememiş kuzenlerinden farklı olarak, Twitch herkes kadar bilinç sahibi, aynı zamanda deli ve bir o kadar tehlikeli.

Twitch, deliliğinden kurtulmak için ve Zaun şehri adına savaşan bir savaşçı olarak League of Legends'a katıldı.

ZEHİRLİ YETENEKLER

Twitch, yeni gelen şampiyonlardan sonra popülerliğini kaybetmişti ve adeta akıllardan uçup giden bir isim halini almıştı. Yapılan yenileme çalışmaları sonrasında Twitch'i tekrar dünya şampiyonalarında görür hale geldik! Hızını alamayan bazı oyuncuların onunla ormancı rolünde dahi oynadıklarını biliyoruz, ama biz bu rehberde daha normal bir yol izleyip alt koridorda takılacağız.

Twitch, her kanalizasyon faresi gibi üstünde sayısız bakteri taşıyor ve başkalarına zarar veriyor. E tabii kokusu da cabası. Ölümcül Zehir adlı pasif yetenek sayesinde, Twitch ile yapmış olduğunuz normal saldırılar hedefe bulaşarak her saniye gerçek hasar veriyor. Bu etki birikiyor ve biriktikçe daha fazla hasar veriyor (maksimum 5 kere birikiyor). Gerçek hasara zırhla veya büyü direnciyle karşı konulamadığı için bu etki size beklenmedik bir hasar gücü sağlıyor ve düşmanların az canla kaçıp kurtulma şansını düşürüyor.

Twitch, gerektiği zaman gizlenerek, hiç ummadığı bir anda rakibinin arkasından çıkabilir. Pusu yeteneği ile kısa süreliğine görünmez olan Twitch, bu esnada hareket hızı da kazanmış oluyor. Görünmezliği bittiği andan itibaren ise saldırı hızı kısa süreliğine artıyor. Bu yeteneği oyunun başlarında koridorda kullanmanız pek söz konusu değil. Ancak başlangıç platformundan koridora geri dönerken etkinleştirip sürpriz bir saldırı yapabilirsiniz.

Pasif yeteneğinize ek olarak Zehir Şişesi yeteneği ile de belirli bir alana şişe içinde zehir atıp rakipleri zehirleyebiliyorsunuz. Hasar alan hedef yavaşlar ve Ölümcül Zehir pasif yeteneğine iki yük yüklemiş olur. Bu yeteneğinizi oyunun başlarından itibaren sıkça kullanın. Rakip nişancıya atarsanız her saniye ek hasar almış olacak. Rakipleri zehirledikten sonra Bulaştır yeteneği ile üzerlerindeki zehiri daha fazla güçlendirerek patlatabilirsiniz. Unutmayın ki bu yetenek rakiplerin üstünde biriken yüke bağlı olarak hasar verir.

En güçlü yeteneğiniz olan Zehir Salvosu ile Twitch silahını güçlendirerek ek saldırı menzili ve gücü kazanır. Zehir Salvosu açıkken menziliniz kulelerinkinden bile fazla olduğu için, bir kuleye ondan hiç hasar almadan saldırmanız mümkün. Bu yeteneğin esas özelliği ise fırlatılan okların ilk hedefi delip geçtikten sonra arkasında yer alanlara da hasar vermesidir. Tahmin edebileceğiniz üzere takım savaşlarında çok etkili bir yetenek Zehir Salvosu.

AŞAĞI KORİDORDA TWİTCH Mİ VAR!

Twitch'in başlangıçta taban zırh ve can değerleri biraz düşük, bu da bir miktar geride durmanızı gerektiriyor. Yanınıza gelecek olan destek şampiyonu için sizi koruyacak bir tank seçimi yapılırsa eğer, biraz daha rahat edersiniz.

Her nişancı için geçerli olan bol minyon katletme mantığı Twitch için de aynen geçerli. Twitch genellikle rahat minyon katledebilen bir şampiyon. Bunun için kullanabileceğiniz şöyle bir yöntem var: Minyonları zehirlediniz ve canları azaldı. Toplu halde katletmek için Bulaştır yeteneğinizi etkinleştirmeniz yeterli olacaktır. Aynı mantığı rakip nişancıya da uygulamanız başlangıçta iyi bir hasar vermenizi sağlayacaktır.

Pusu yeteneğiniz ile takım savaşlarında arka saflarda yer alın. Daha sonrasında Zehir Salvosu yeteneğinizi aktif ederek rakipleri eritmeniz işten bile değil. Yine Pusu yeteneğiniz ile yapabileceğiniz bir diğer aksiyon şöyle: İlahların Kılıcı adlı eşyayı alırsanız, sağlamış olduğu aktif özelliği kullandığınızda 3 saniyeliğine %100 saldırı hızı ve %100 kritik vuruş elde etmiş olacaksınız. Bu da rakiplere aninden çok yüksek hasar verme imkanı sağlıyor.

Pusu yeteneğinizi kullanabileceğiniz bir diğer alan ise orman. Rakip takımın ormanında gezinirken bu yeteneği aktif olarak kullanın. Bakarsınız canı az olan bir rakip vardır ve farkınızda değildir. Aynı şekilde Baron ve Ejderha'yı kontrol edebilirsiniz. Ancak etraftaki totemlere dikkat edin. Pusu yeteneğinizle gezerken bir Görüş Totemi'ne yakalanırsanız görünür hale gelirsiniz.

YETENEKLER

ÖLÜMCÜL ZEHİR: Twitch'in normal saldırıları hedefe bulaşarak saniye başına gerçek hasar verir.

PUSU: Twitch kısa süreliğine görünmez olur ve görünmezlik esnasında Hareket Hızı kazanır. Görünmezlikten çıktığında ise kısa süreliğine Saldırı Hızı kazanır.

ZEHİR ŞİŞESİ: Twitch'in fırlattığı zehir şişesi belli bir alanda patlayarak hedefleri yavaşlatır ve hedefe ölümcül zehir verir.

BULAŞTIR: Twitch hastalıklarından oluşturduğu patlama ile zehirlediği rakiplerini kasıp kavurur.

ZEHİR SALVOSU: Twitch'in tüm gücüyle arbaletini ateşleyerek oldukça uzak bir mesafeden fırlattığı oklar, önlerine çıkan tüm rakipleri delik deşik eder.

KABİLİYET DAĞITIMI

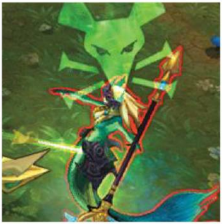


YETENEK YÜKSELTME SIRASI









ARTILAR&EKSİLER

- Görünmez olup sürpriz saldırılar gerçekleştirebiliyor.
- Zehir etkisi gerçek hasar veriyor.

- Takım savaşlarında konumunu iyi ayarlamazsa etkisiz kalıyor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR
Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Ebedi Kılıç

OYUN ORTASI
Savaşçı Çizmeleri, Son Fısıltı

OYUN SONU
Koruyucu Melek, Kana-susamış

RÜNLER

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı

ZAUN'UN DELİSİ
DR. MUNDO



Dr. Mundo bir zamanlar ormancı rolünde görmeye alıştığımız bir şampiyondu. Fakat devir değişti, e tabii Mundo da değişti. Aslına bakarsanız Mundo hâlâ aynı Mundo. 4.2 yaması ile birlikte Mikroplu Satır yeteneğinin atış genişliği biraz daraltıldı, dolayısıyla isabet ettirmesi eskisine göre biraz daha zor. Fakat Mundo halen istediği yere gidebiliyor. İlk sayımızdaki rehberden farklı olarak bu kez yetenek yükseltirken Q'ya öncelik veriyoruz. Eşya satın alırken ise yetenek gücünü bir kenara bırakıp tamamen cana, zırha ve büyü direncine odaklanıyoruz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kalkanı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Randuin'in Alâmeti
- Ruh Gömleği

OYUN ORTASI
- Ninja Tabisi
- Günateşi Pelerini

OYUN SONU
- Çivili Zırh
- Warmog'un Zırhı

RÜNLER

GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ DAMGASI x9
+0,9 zırh delme, +0,62 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
Seviye başına +1,33 can

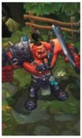
GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ CAN YENİLENMESİ CEVHERİ x3
+2,7 can yenilenmesi / 5sn.



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R
Q → W → Q → W → R → W
W → E → E → R → E → E



PİLTOVER ŞERİFİ
CAİTLYN

Caitlyn'de uzun zamandır bir değişiklik olmuyor, sadece ufak tefek hatalar gideriliyor. Fakat yeni gelen şampiyonlara rağmen o, oyundaki yerini halen korumayı başarıyor. Çok uzun bir menzile sahip olan Caitlyn ile alt koridoru daha oyunun başında baskı altına almanız mümkün. Malumunuz, nişancıların seçtiği rünler ve satın aldığı eşyalar çok fazla değişmiyor. Yine de ilk sayıdaki rehberden farklı olarak bu rehberi oyundaki son duruma göre güncelledik. Kabiliyet dağıtımı ve yetenek yükseltme sırası da öncekinden biraz farklı.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Ebedi Kılıç
- Son Fısıltı

OYUN ORTASI
- Savaşçı Çizmeleri
- Statikk Hançer

OYUN SONU
- Kanasusamış
- Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

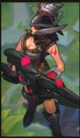
GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ CAN ÇALMA CEVHERİ x3
+%1,5 can çalma



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R
Q → E → Q → E → R → E
E → W → W → R → W → W





PİLTOVER'DA SUÇ ORANININ İNANILMAZ DERECEDE DÜŞÜK OLMASININ BAŞLICA NEDENİ, ŞEHİRDEKİ EN KESKİN NİŞANCILARDAN BİRİ OLAN ŞERİF CAİTLYN.

KURNAZ BİR YARATIK OLAN AHRİ, BAŞTAN ÇIKARICI GÜZELLİĞİNİN BÜYÜSÜ ALTINA GİRENLERİN YAŞAM ENERJİSİNİ TÜKETİYOR.



DOKUZ KUYRUKLU TİLKİ
AHRİ

Ahri, orta koridorda hüküm süren, güzelliği dillere destan bir şampiyon. Yetenek gücüyle verdiği ani ve yüksek hasar onu çok iyi bir suikastçı yapıyor. Temel hasar kaynağı olan Aldatan Küre yeteneği 4.12 yaması itibarıyla biraz daha fazla hasar veriyor ve mana bedeli de daha düşük. Bu da onu artık daha rahat oynanan ve sık tercih edilen bir şampiyon haline getiriyor. Biz de ilk sayımızdaki rehberi oyundaki son duruma göre güncelledik.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Yüzüğü
- Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR
- Ölümateşi Pençesi
- Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI
- Sihirbaz Pabuçları
- Şeytani Külliyat

OYUN SONU
- Hiçlik Değneği
- Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI** x9 +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ** x3 +4,95 yetenek gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R
Q → W → Q → W → R → W
W → E → E → R → E → E



MİNATOR
ALİSTAR


ZEBANİ ALİSTAR

Şimdiye dek çoğunlukla alt koridorda destek rolünde gördüğümüz, bazen ormanda da karşımıza çıkan Alistar, son zamanlarda üst koridorda terör estiriyor. 4.12 yamasıyla beraber gelen değişiklikler sonucu yetenekleri artık daha az mana harcıyor, Kırılmaz İrade adlı ulti'si düşük seviyelerde bile tonlarca hasar azaltıyor. Ezgeç adlı pasif yeteneğiyse artık canavarlara iki kat hasar vermediği için Alistar artık daha zayıf bir ormancı. Bu rehberde üst koridorda oynayan Alistar'a yönelik tavsiyeler veriyoruz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Kristal Matara
- Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR
- Donmuş Yürek
- Banshee'nin Duvağı

OYUN ORTASI
- Üçlü Kuvvet
- Gezgin Çizmesi

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Ruh Gömleği

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI** x9 +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ** x3 +4,95 yetenek gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

W → Q → W → E → W → R
W → Q → W → Q → R → Q
Q → E → E → R → E → E





DAHİ KÂŞİF
EZREAL



KAZANOVA EZRAEL

Ezreal yediği onca nerf'e rağmen halen oyundaki en popüler birkaç şampiyondan biri. Son zamanlarda üzerinde yapılan kayda değer tek değişiklik ise Gizemli Atış yeteneğinin yetenek gücü oranının iki katına çıkarılmış olması. Ezreal'ı halen standart bir nişancı olarak oynayabilirsiniz. Biz bu rehberde bir değişiklik yapıp, adını bütün eşyaların mavi renk ağırlıklı olmasından alan "mavi Ezreal" gelişimini uygulayacağız. Oynaması eğlencelidir.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Manaveren
- Canbiçen

OYUN ORTASI
- Ionia Çizmeleri
- Buzdoğan Eldiven

OYUN SONU
- Son Fısıltı
- Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → Q → W → R
Q → Q → E → E → R → E
E → W → W → R → W → W



KANUN KAÇAĞI
GRAVES

Rakip nişancılara göre daha dayanıklı bir şampiyon olan Graves, Lucian'ın Lig'e katılmasının ardından ne yazık ki pek sık tercih edilmiyor. Fakat gelen son değişikliklerin ardından eskisinden daha güçlü: Hızlı Tetik yeteneği daha az mana harcıyor ve Dağınık Atış ile Parça Tesiri yetenekleri daha fazla hasar veriyor. Bizim bu rehberdeki tavsiyelerimiz ilk sayıdakiyle hemen hemen aynı, fakat ufak değişiklikler ve birkaç düzeltme içeriyor. Eğer önceden denemediyseniz Graves'e bir şans verin.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Ebedi Kılıç
- Kanasusamış

OYUN ORTASI
- Savaşçı Çizmeleri
- Statikk Hançer

OYUN SONU
- Son Fısıltı
- Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ ZIRH DELME DAMGASI
+1,28 zırh delme

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ NİŞANI x9
Seviye başına +0,17 büyü direnci

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R
Q → E → Q → E → R → E
E → W → W → R → W → W



ESKİ ORTAĞI TWiSTED FATE'İN SIRTINDAN BIÇAKLADIĞI GRAVES, ŞİMDİ ELİNDEKİ SU TABANCASIYLA İNTİKAM PEŞİNDE...





BOYUN EĞMEZ BİR İRADEYE VE SONSUZ RUHANİ GÜCE SAHİP OLAN KARMA, SAVAŞLARDAN PERİŞAN OLMUŞ ÜLKESİNE KALICI BARIŞI GETİRMEYE UĞRAŞIYOR.

BİLGELİK ATEŞİ

KARMA

Karma, yetenekleri baştan aşağı güncellendiğinden beri pek az değişime uğradı. Geçen sayıdan bu yana üzerinde yapılan bir değişiklik yok. Ama biz bu kez onu orta koridorda değil, alt koridorda destek rolünde ele alıyoruz. Karma'yı destek rolünde üstün kılan başlıca özelliği, İçindeki Alev ile karşı tarafı sürekli rahatsız edebilmesi. Öte yandan Esin sayesinde yanındaki nişancıyı koruyabiliyor ve gerektiğinde bu yeteneklerini Mantra ile güçlendirebiliyor. Oyunun ilerleyen safhalarında yine yetenek gücüne odaklanabilirsiniz.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Büyü Hırsızının Marifeti
- Görünmez Totem

ASIL EŞYALAR
- Sihirbaz Pabuçları
- Morellonomikon

OYUN ORTASI
- Yakut Keşiftaşı
- Buz Kraliçesinin Hakkı

OYUN SONU
- Liandry'nin Eziyeti
- Rabadon'un Şapkası

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R
Q → E → Q → E → R → E
E → W → W → R → W → W



SİLAH USTASI

JAX



Jax, üst koridordaki en tehlikeli şampiyonlardan biri. Oyun ilerledikçe öyle bir coşuyor ki tutabilene aşk olsun. Lakin önceki rehberimizden bu yana biraz zayıflatıldı: Taban can değeri, seviye başına kazandığı can ve zırh değerleri biraz düşürüldü. Jax oyuncularını sevindirecek bir gelişmeyse saldırı animasyonunun eskisine göre daha hızlı gerçekleşmesi. Bu rehberdeki tavsiyelerimiz ilk sayıdakine epey benzese de, yaptığımız güncellemeler sonucunda Jax'den daha fazla verim alacaksınız.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kalkanı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Üçlü Kuvvet
- Koruyucu Melek

OYUN ORTASI
- Merkür'ün Adımları
- Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Kara Balta

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ NİŞANI x9
Seviye başına +0,17 büyü direnci

GELİŞMİŞ CAN ÇALMA CEVHERİ x3
+%1,5 can çalma



YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → Q → W → W → W → R
W → Q → W → Q → R → Q
Q → E → E → R → E → E



CEHENNEMİN DİŞLERİ
KOG'MAW



Kog'Maw oyunu taşıyabilen, çok güçlü bir nişancı. İlk rehberden bu yana gelen yamalarla epey değişikliğe uğradı ve biraz zayıflatıldı. Taban can değeri azaldı, seviye başına kazandığı can miktarı arttı. Ölümün Salyaları yeteneği rakiplerinin zırh ve büyü direncini ilk seviyelerde artık daha az düşürüyor. Hiçlikten Sızan yeteneğinin yeni parçacık efektleri var, iştahı artık daha fazla dikkat çekiyor. En son yeteneği olan Canlı Havan'ın ise şampiyonlara verdiği ilave büyü hasarı düştü.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Üçlü Kuvvet
- Ebedi Kılıç

OYUN ORTASI
- Savaşçı Çizmeleri
- Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN SONU
- Son Fısıltı
- Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı



YETENEK YÜKSELTMELERİ

W → Q → E → W → W → R
W → Q → W → Q → R → Q
E → Q → E → R → E → E



ÖLÜMŞAKIYAN
KARTHUS

Karthus, League of Legends'ın en eski şampiyonlarından birisi. Yaptığımız ilk rehberden sonra gelen yamalardan pek etkilenmedi, sadece dış görünüşünde değişiklik oldu ve bir takım hataları giderildi. Görünüş demişken, oyun içindeki modeli ve kullandığı yeteneklerin görselleri de bu değişime dahil. Ölüşü bile çok güzel! Bunun dışında Karthus, ölüme meydan okumayı ve ölmek üzereyken üç beş rakibi de beraberinde götürmeyi aynen sürdürüyor. Oynaması zor, ama iyi ellerde takımı sırtlayıp zafere taşıyabilen bir şampiyon.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Yüzüğü
- Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR
- Asırlık Sopa
- Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI
- Sihirbaz Pabuçları
- Başmelek Asası

OYUN SONU
- Zhonya'nın Kumsaati
- Cehennem Asası

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
Seviye başına +1,33 can

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R
E → Q → Q → E → R → E
E → W → W → R → W → W





KARTHUS BİR ZAMANLAR KAFAYI ÖLÜME TAKMIŞ, FANİ BİR İNSANDI. BU YÜZDEN, YAŞAYAN ÖLÜ OLMAYI HEVESLE KABUL ETTİ.

IŞIK LEYDİSİ
LUX



Çoğunlukla orta koridorda tercih edilen Lux'ı alt koridorda destek amaçlı da oynayabilirsiniz. Koridor aşamasında rakip şampiyonları dürtüp rahatsız edebiliyor, oyun ilerledikçe Annie ve Karma'da olduğu gibi yetenek gücüne ağırlık verip takımınızın hasar gücüne katkıda bulunabiliyorsunuz. Üstelik 4.13 yamasıyla gelen değişiklik sonrasında Aydınlanma adlı pasif yeteneğiniz, oyun ilerleyip yetenek gücünüzü artırdıkça artık daha fazla hasar veriyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Büyü Hırsızının Marifeti
- Görünmez Totem

ASIL EŞYALAR
- Athene'nin Lanetli Kadehi
- Sihirbaz Pabuçları

OYUN ORTASI
- Yakut Keşiftaşı
- Buz Kraliçesinin Hakkı

OYUN SONU
- İkiz Gölge
- Rabadon'un Şapkası

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI** x9 — +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ ALTIN CEVHERİ** x3 — +1 altın / 10 saniye



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → W → E → E → R
E → Q → E → Q → R → Q
Q → W → W → R → W → W



KÖR KEŞİŞ
LEE SiN

4.13 yamasıyla gelen değişiklikler Lee Sin'i biraz zayıflattı: Koruma Güdüsü yeteneğinin sağladığı kalkanın süresi yarıya indi. Sakatla yeteneğiyse artık rakibin saldırı hızını azaltmıyor, yalnızca hareket hızını azaltıyor. Buna karşılık Lee Sin'in taban can yenilemesi biraz artmış durumda. Önceki rehberimizde anlattığımız üzere ormanda sıkça karşılaştığımız Lee Sin'i bu kez üst koridorda ele alıyoruz. Erkenden avantaj elde edebilirseniz iyi olur, zira Lee Sin oyun çok uzadığında rakiplerine göre zayıf kalabiliyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Kara Balta
- Yakut Keşiftaşı

OYUN ORTASI
- Ninja Tabisi
- Vahşi Hydra

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Ruh Gömleği

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ CAN ÇALMA CEVHERİ** x3 — +%1,5 can çalma



YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → W → E → Q → W → R
E → E → E → W → R → W
W → Q → Q → R → Q → Q





"BİR KİŞİ DÜNYAYI YERLE BİR EDEBİLİR; AMA ÇOĞUNLUĞUN ÇABALARI, ONU YENİDEN İNŞA EDER."
– LEE SİN

MUAY THAİ *LEE SİN*



KELLE AVCISI *NİDALEE*

NİDALEE DÖVÜŞMEYİ, ONU YETİŞTİREN PUMA AİLESİNDEN ÖĞRENDİ. KEDİCE TAVIRLARI SİZİ KENDİNE ÇEKEBİLİR AMA, ŞİRİN BİR PİSİCİK OLMADIĞINI SAKIN UNUTMAYIN.

YABANİ AVCI
NiDALEE

İlk sayıdaki rehberimizde orta koridorda oynayan ve yetenek gücünü geliştiren Nidalee'yi anlatmıştık. 4.10 ve 4.11 yamalarıyla birlikte Nidalee epey değişime uğradı ve artık daha ziyade üst koridorda tercih ediliyor. Nidalee'nin uğradığı değişimin detaylarını dergimizin 32. sayfasındaki yazıda okuyabilirsiniz. Bu kez size önerdiğimiz gelişim ilk sayıdakinden çok farklı. Bu gelişimi uyguladığınızda üst koridorda dayanıklı bir dövüşçü halini alacaksınız.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Üçlü Kuvvet
- Ruh Gömleği

OYUN ORTASI
- Merkür'ün Adımları
- Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Çivili Zırh

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +2,25 saldırı gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → W → Q → E → E → R

E → Q → E → Q → R → Q

Q → W → W → R → W → W



BAŞIBOZUK
OLAF



Bir zamanlar çok oynanan Olaf'ın artık yüzünü gören Valhalla'lık... 4.13 yamasıyla birlikte, oyunun geçirmekte olduğu evrime ayak uydurabilmesi için biraz güçlendirildi: Balta Fırlat ve Ragnarok yeteneklerinin bekleme süresi azaltıldı ve Hırçın Saldırı yeteneğinin iyileştirme avantajı yükseltildi. Aha da buraya yazıyoruz: Gün gelecek, yine en çok tercih edilen şampiyonlardan biri olacak. İlk sayımızda Olaf'ı ormancı rolünde anlatmıştık, bu kez onu üst koridorda ağırlıyoruz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kalkanı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Ruh Gömleği
- Randuin'in Alâmeti

OYUN ORTASI
- Merkür'ün Adımları
- Günateşi Pelerini

OYUN SONU
- Kara Balta
- Donmuş Balyoz

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ** x9 — Seviye başına +1,33 can
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ NİŞANI** x9 — Seviye başına +%0,17 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ CAN ÇALMA CEVHERİ** x3 — +%1,5 can çalma



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → W → E → E → R

E → Q → E → Q → R → Q

Q → W → W → R → W → W



ASİ BÜYÜCÜ
RYZE



Ryze her daim sevilen bir şampiyon olmuştur, ama son zamanlarda iyice *yükselişte* diyebiliriz. Artık ilk sayıda anlattığımız gibi orta koridorda değil, çoğunlukla üst koridorda oynanıyor. Azami mana değerine bağlı büyü hasarı veren bu özel şampiyonu adeta bir tank gibi geliştirip elinin altına Işınlan sihirdar büyüsü verdiniz mi, karşı takım için büyük tehdit oluşturur. Unutmayın ki Ryze oyunun başlarında zayıftır ve asıl etkisini uzun süreli oyunlarda gösterir.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Safir Kristal, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR
Asırlık Sopa, Başmelek Asası

OYUN ORTASI
Donmuş Yürek, Merkür'ün Adımları

OYUN SONU
Banshee'nin Duvağı, Hiçlik Değneği

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ HAREKET HIZI CEVHERİ x3
+%1,5 hareket hızı



YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → Q → E → Q → R
Q → W → Q → W → R → W
W → E → E → R → E → E



ALACAKARANLIĞIN GÖZÜ
SHEN

Ninja dediğin gölgelerde gezen bir suikastçıdır diye düşünüyorsanız, bir de Shen'i deneyin. Çoğunlukla üst koridorda oynayan, gerektiğinde Birlikten Kuvvet Doğar yeteneğiyle ta haritanın öbür ucundaki bir dostunu koruyup yanına ışınlanabilen Shen tam bir tank. İlk sayımızda üst koridorda yer verdiğimiz Shen'i bu kez bir değişiklik yapıp ormanda ele alıyoruz. Şu sıralar metada kendine pek yer bulamıyor. Ancak gün gelecek, satın aldığımız o harika Savaş Beyi Shen kostümünü tekrar gururla taşıyacağız.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Avcı Palası, Can İksiri x4

ASIL EŞYALAR
Günateşi Pelerini, Ruh Gömleği

OYUN ORTASI
Antik Golem'in Ruhu, Merkür'ün Adımları

OYUN SONU
Çivili Zırh, Üçlü Kuvvet

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI DAMGASI x9
+%1,7 saldırı hızı

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GELİŞMİŞ CAN CEVHERİ x3
+26 can



YETENEK YÜKSELTMELERİ

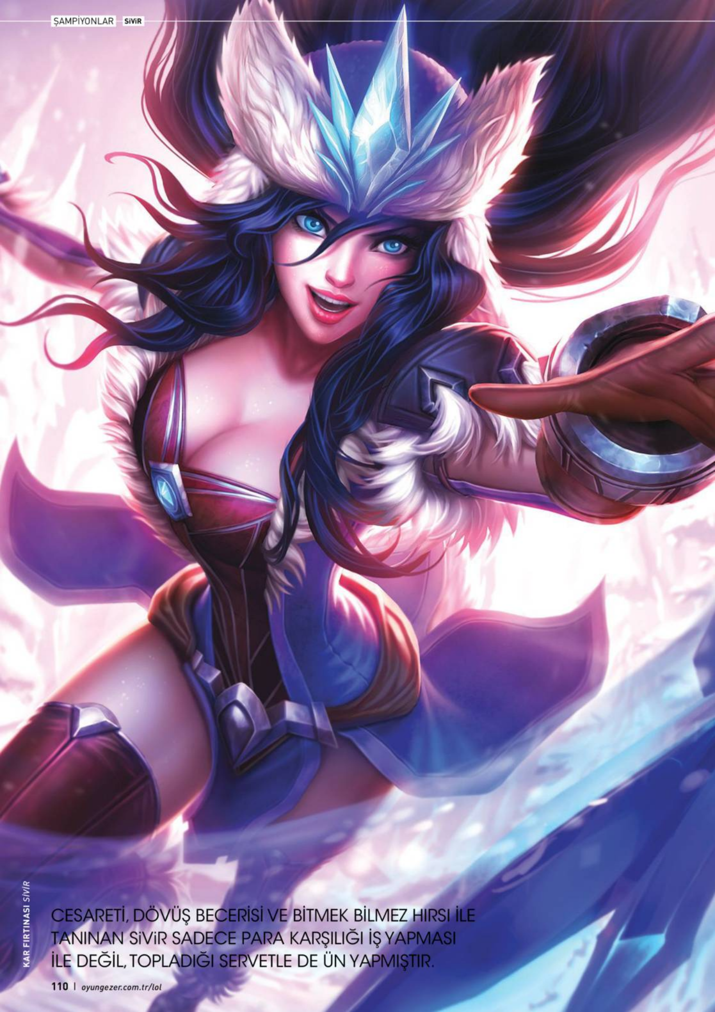
Q → W → E → Q → Q → R
Q → E → Q → E → R → E
E → W → W → R → W → W





ALACAKARANLIĞIN GÖZÜ KURBANLARININ ÇARESİZLİĞİNİ DEĞİL, YALNIZCA DENGENİN ZARAFETİNİ GÖRÜR.

SAVAŞ BEYİ *SHEN*



KAR FIRTINASI *SİVİR*

CESARETİ, DÖVÜŞ BECERİSİ VE BİTMEK BİLMEZ HIRSI İLE TANINAN SİVİR SADECE PARA KARŞILIĞI İŞ YAPMASI İLE DEĞİL, TOPLADIĞI SERVETLE DE ÜN YAPMIŞTIR.

SAVAŞ HANIMI
SiViR

Sivir, uzun süredir Adalet Meydanlarında savaşan bir hanım. Bir dönem adeta ismini unutmuştuk; kullandığı yetenekler fazla mana harcıyordu ve yeterince hasar vermiyordu. Sonrasında Riot Games bu şampiyonu güzelce elden geçirdi tekrar keyifle oynanabilir hale getirdi. Sivir için geçtiğimiz sayıda da bir rehber paylaşmıştık. Detaylarını dergimizin 36. sayfasında okuyabileceğiniz Shurima Etkinliği'nin şerefine, Sivir'e yeniden yer veriyor ve gelişimini güncelliyoruz.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Statikk Hançer
- Kana-susamış

OYUN ORTASI
- Ebedi Kılıç
- Savaşçı Çizmeleri

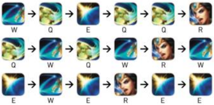
OYUN SONU
- Son Fısıltı
- Youmuu'nun Hayaletkılıcı

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ CAN ÇALMA CEVHERİ** x3 — +%1,5 can çalma



YETENEK YÜKSELTMELERİ





EJDER KANI
SHYVANA



4.15 yamasıyla görseli değişen Shyvana'nın oynanışı, yapılan birkaç ufak hata düzeltmesi haricinde geçtiğimiz sayıdan bu yana değişmedi. Önceden üst koridorda anlattığımız bu şampiyonu şimdi ormanda deniyoruz. Shyvana, Ateş Burgacı yeteneği sayesinde hem orman kamplarını çok hızlı temizliyor, hem de haritada hızlı hareket edebiliyor. Başlıca dezavantajı ise yavaşlatan ya da sersemleten bir yeteneği olmadığı için baskına gittiği koridorlarda etkisiz kalması. Düşmanı kaçırmamak istiyorsanız dostlarınızdan yardım almalısınız.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Avcı Palası
- Can İksiri x4

ASIL EŞYALAR
- Günateşi Pelerini
- Ruh Gömleği

OYUN ORTASI
- Wriggle'ın Feneri
- Merkür'ün Adımları

OYUN SONU
- Randuin'in Alâmeti
- Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI DAMGASI** x9 — +%1,7 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +2,25 saldırı gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ





YAMAN TOPÇU

TRiSTANA


ROKET KIZ TRISTANA

İlk sayımızdaki rehberden bu yana Tristana'nın yetenekleri biraz değişikliğe uğradı. Roket Atlayışı'nın mana gereksinimi azaltıldı; ayrıca artık düşük kademelerde daha az, en üst kademede ise daha fazla yavaşlatma gücüne sahip. Patlayıcı Atış daha az hasar veriyor. Gülle Atışı'nın bekleme süresiyse özellikle ilk kademelerde daha uzun. Tristana şu sıralar en çok tercih edilen ve yasaklanan nişancı, zira oyun ilerledikçe inanılmaz derecede güçleniyor. Mutlaka deneyin!

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR

Statikk Hançer, Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN ORTASI

Savaşçı Çizmeleri, Ebedi Kılıç

OYUN SONU

Son Fısıltı, Kana-susamış

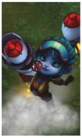
RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI** x9 — +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ** x3 — +2,25 saldırı gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → W → E → Q → E → R
E → Q → E → Q → R → Q
Q → W → W → R → W → W



ZİNCİRLİ GARDİYAN

THRESH

Destek rolünde en çok tercih edilen şampiyonlardan biri olan Thresh, gelen yamalardan etkilenen isimler arasında. 4.13 güncellemesinin ardından Thresh'in feneri artık yalnızca ilk isabet ettiği takım arkadaşını (ve kendisini) koruyor. Ayrıca, Hücre'nin duvarlarından bir tanesini yıkan rakip, başka duvardan geçtiğinde artık fazladan hasar almıyor (ama yine yavaşlatmaya maruz kalıyor). Bu rehberde ilk sayıdakinden biraz daha farklı bir Thresh yapılanması göreceksiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Yadigâr Kalkan, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR

Yakut Keşiftaşı, Demir Solari'nin Broşu

OYUN ORTASI

Dağın Sureti, Gezgin Çizmesi

OYUN SONU

Mikael'in Kazanı, Donmuş Yürek

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ ZIRH DAMGASI** x9 — +0,91 zırh
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ** x9 — +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI** x9 — +1,34 büyü direnci
- **GELİŞMİŞ CAN CEVHERİ** x3 — +26 can



YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → Q → W → E → Q → R
Q → Q → Q → W → R → W
W → W → E → R → E → E





"BİR ZİHNİN PARÇALARINI TEK TEK AYIRMAK KADAR KEYİFLİ BİR ŞEY YOK DOĞRUSU."
– THRESH

ÖNCEKİ SAYILARDAKİ ŞAMPİYON REHBERLERİ BİR TIK UZAĞINDA!

Bu sayıda da, yeni şampiyon rehberleri ile karşınızdayız. Ancak önceki sayılarda rehberleri kaçıranları ya da merak edenleri de unutmadık. oyungezer.com/lol adresinden birinci ve ikinci sayıda yayınladığımız tüm şampiyon rehberlerine ulaşabilirsiniz. Bir sonraki sayıda görüşmek üzere!

İyi Oyunlar!







tr.leagueoflegends.com

facebook.com/LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi twitter.com/loltrofficial
youtube.com/LoLTurkiye twitch.tv/riotgamesturkish